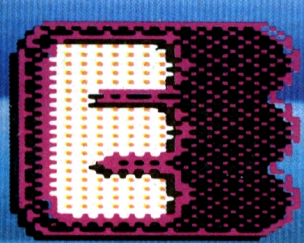
# informatique



EYROLLES

Septembre 85

Ouvrages généraux 3

Programmation 3

Langages 4

Réseaux et télématique 10

Systèmes d'exploitation 11

Microprocesseurs 12

Informatique et enseignement 14

Bases de données 15

Intelligence artificielle 16

Graphiques 17

Micro-ordinateurs 18

Applications diverses 25

Informatique et gestion 27

Informatique et bâtiment 30


Imprimerie de La Noue, 65 avenue Jean-Lolive, Bagnolet

# Ouvrages généraux

## DICTIONNAIRE INFORMATIQUE

Par **R. Fisher**.

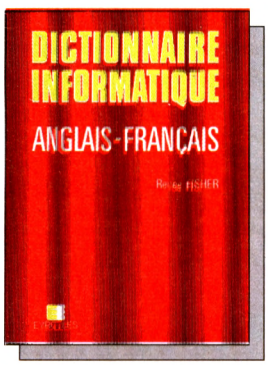
### Anglais-français

3e édition, 1985, mise à jour et augmentée, 16 × 22, 720 pages.
N° 8547 150 F

La nouvelle édition 1985 a été entièrement remaniée et augmentée et contient quelques 15 000 termes non seulement de vocabulaire courant, mais aussi un certain nombre de termes spécialisés (juridiques ou commerciaux).

### Français-anglais

1984, 16 × 22, 480 pages. N° 8538
126 F




## SERVEURS ET POSTES DE TRAVAIL

Par **L. Masi**.

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1985, 16,5 × 24, 256 pages, 77 figures.
N° 8461 130 F

Voici un livre qui fait le point sur les systèmes informatiques. Il présente l'état de l'art et l'évolution du parallélisme sur les machines bases de données, décrit les différents concepts et les premières réalisations des nouveaux services Vidéotex, Télétex, Télécopie..., fait le point des serveurs de calcul à grande capacité de traitement, montre les évolutions des différents réseaux locaux et décrit quelques exemples de réseaux de la dernière génération disponibles, ou presque, aujourd'hui. Enfin, il présente les postes de travail graphique et l'utilisation d'UNIX, de GKS, des Bit Map, des logiciels multi-fenêtres... Pour terminer, un panorama des principaux postes de travail C.A.O. et de leurs caractéristiques est dressé afin d'insister sur toutes les possibilités des machines d'aujourd'hui.

## LEXIQUE D'INFORMATIQUE ET DE MICRO-INFORMATIQUE

Par **J. Milsant**.

2e édition, 1985, entièrement refondue. N° 8414 à paraître

Pour mieux faire comprendre l'informatique, l'auteur a réuni des mots et expressions, en les indiquant non seulement en langue française, mais également en langue anglaise avec, pour chacune d'elles, une explication claire et précise et en regroupant, quand cela était possible, plusieurs mots autour d'une même idée, afin d'approfondir certaines analyses fondamentales. A la fin de l'ouvrage un lexique anglais-français donne la liste des mots anglais avec leur correspondance en français.

## INTRODUCTION À L'INFORMATIQUE

Par **L.F. Wegnez**.

7e tirage, 1984, 21 × 27, 220 pages, 143 figures et photos. N° 8585 118 F

***Sommaire :*** Unités d'entrée. Unité centrale. Mémoire principale. Unités de sortie. Unités d'affichage. La carte perforée. La bande perforée. La bande magnétique. Le disque magnétique. Le tambour magnétique. Signes optiques. Tores de ferrite. Autres supports d'information. Caractéristiques des divers types de langages et exemples d'instructions : le FORTRAN, l'ALGOL, le COBOL, le PL/1, le GAP. L'analyse et la programmation. Divers usages de l'ordinateur. Derniers développements de l'informatique. Terminologie de base.

## CHOIX INFORMATIQUE ET SÉCURITÉ

Par **L.F. Wegnez**.

1980, 21 × 29,7, 176 pages, 57 figures et photos. N° 8574 121 F

L'objectif de ce livre est d'assister les dirigeants d'entreprise afin de les conduire à intégrer judicieusement la fonction informatique dans leur gestion, en comprenant mieux tout ce qu'elle implique, en mesurant pleinement la signification des choix qui sont faits, en prenant conscience des problèmes qu'ils posent, des difficultés et des dangers qu'ils peuvent engendrer.

## SÉCURITÉ INFORMATIQUE. PROTECTION DES DONNÉES

Par l'**A.F.N.O.R.**.

***Collection « Normes et Techniques ».***

1983, 15 × 21, 186 pages, nombreux tableaux et figures. N° 8536 98 F

***Sommaire :*** Analyse des risques, le seuil d'acceptabilité, maîtrise du risque. Incendie, dégât des eaux, alimentation électrique des ordinateurs, climatisation. Sûreté des informations dans l'organe central de traitement, sécurité des terminaux et équipements de communication, sûreté des informations avant et après traitement, leur confidentialité. Plans de sauvegarde informatique. Assurance : contrat « tous risques sauf », garanties proposées et exclusions, définition des biens assurés et évaluation des indemnités. Formation et information : risque incendie, risques d'erreurs, de vol et de fraude. Fréquence ou probabilité d'occurrence : techniques événementielles, processus stochastiques, fiabilité du logiciel, données fiabilistes.

# Programmation

## GRAPHES ET ALGORITHMES

Par **M. Gondran,** Chef de Division à la Direction des Etudes et Recherches d'Electricité de France et **M. Minoux,** Chef du Dpt Informatique et Automatique de l'Ecole Nle Supérieure de Techniques Avancées.

***Collection de la Direction des Etudes et Recherches d'Electricité de France.***

1979, 15,4 × 24,3, 540 pages, 116 figures. N° 1571 550 F

***Sommaire :*** Généralités sur les graphes. Le problème du plus court chemin. Les algèbres de chemins. Arbres et arborescences. Flots et réseaux de transport. Flots avec multiplicateurs, multiflots. Couplages et B-couplages. Parcours EULERIENS et HAMILTONIENS. Matroïdes. Problèmes « non polynomiaux ». Algorithmes d'énumération. Algorithmes approchés. Programmation linéaire. Programmation linéaire en nombres entiers. Relaxation lagrangienne et résolution du problème dual. Programmation dynamique.

## MÉTHODES DE PROGRAMMATION

Par **B. Meyer,** ancien élève de l'Ecole Polytechnique et de l'E.N.S.T., et **C. Baudoin,** ancien élève de l'Ecole Polytechnique.

***Collection de la Direction des Etudes et Recherches d'Electricité de France.***

3e édition, 1984, revue et corrigée, 15,5 × 24, 688 pages, 117 figures, 42 exercices et problèmes avec solutions. N° 1581 269 F

***Sommaire :*** Concepts de base utilisés en informatique. Langages de programmation : FORTRAN, ALGOL W, PL/I. Organisation de la succession des instructions d'un programme : enchaînement, choix et boucles. Sous-programmes. Structures de données, représentations : piles, files, listes linéaires, arbres, arbres binaires, listes, tableaux, graphes. Récursion. Algorithmes : méthodes, gestion de tables, tri. Méthodologie de la programmation : niveaux de la programmation, qualités d'un programme — Correction des problèmes. Lexique anglais-français de 200 termes.

# Programmation

## INITIATION À LA PROGRAMMATION

Par **C. Delannoy.**

1984, 15,4 × 22, 192 pages, 57 exercices avec corrigés. N° 8499 90 F

Vous débutez en programmation ? Ce livre vous fait découvrir progressivement les notions de base communes à tous les langages, vous apprendrez ainsi à réaliser des programmes sans avoir à affronter la multiplicité des instructions et la complexité d'un langage donné. Aucune connaissance préalable n'est requise, de nombreux exemples rendent aisée l'assimilation de chaque notion et des exercices, résolus ou corrigés en fin de volume, assurent un contrôle permanent des acquisitions. Les programmeurs confirmés y trouveront les éléments leur permettant l'étude d'autres langages.

## ELÉMENTS DE PROGRAMMATION

Par **J. Schmit,** Directeur de l'Institut Supérieur de Namur, Professeur d'Informatique.

1982, 21 × 27, 344 pages. N° 8553 155 F

Voici un ouvrage qui s'adresse à tous ceux qui n'ont jamais ou pratiquement pas fait d'informatique. Il met à leur disposition un moyen de découvrir la démarche à suivre pour aborder, analyser et donc finalement résoudre un problème par l'usage de l'outil informatique. Cette étude est couronnée par la réalisation d'une application comptable. Les exemples sont assortis d'un programme en Basic Microsoft.

## MÉTHODES STRUCTURELLES POUR LA RECONNAISSANCE DES FORMES

Par **L. Miclet.**

***Collection Technique et Scientifique des Télécommunications.***

1984, 15,4 × 24,3, 208 pages, 26 figures et 2 tableaux. N° 5305 118 F

***Sommaire :*** Structures de chaînes. Structures syntaxiques régulières : langage, grammaire, langage engendré par une grammaire. Grammaires régulières, automates finis. Décision en structures syntaxiques régulières. Apprentissage de structures régulières. Modèles syntaxiques réguliers pondérés. Structures syntaxiques algébriques et modèles non conventionnels : grammaires algébriques. Décision en structures syntaxiques algébriques. Apprentissage de structures syntaxiques algébriques. Structures syntaxiques algébriques pondérées. Modèles syntaxiques non conventionnels. Structures d'arbres : définition, propriétés élémentaires. Parcours dans les arbres, distances. Grammaires. Structures de graphes : recouvrement d'un graphe par un arbre. Isomorphisme entre graphes et inclusion de graphes. Recherches des cliques. Représentation et résolution de problèmes par les graphes d'état. Nombreux exemples.

## ARBRES, TABLES ET ALGORITHMES

Par **C. Vial** et **J. Guyot.**

N° 8423 à paraître

## ALGORITHMES DISTRIBUÉS ET PROTOCOLES

Par **M. Raynal,** Prof. à l'IRISA - Université de Rennes 1 et à l'E.N.S.T. de Bretagne.

1985, 15,5 × 24, 172 pages. N° 8451 150 F

***Sommaire :*** Introduction : parallélisme et distribution ; réseaux et systèmes distribués ; algorithmique distribuée ; quelques concepts et techniques : calcul diffusant, jeton circulant, estampillage. Problème de l'exclusion mutuelle ; algorithme de RICART-AGRAWALA (83), SUZUKI-KASAMI (82) ; un algorithme de régénération de jeton ; algorithmes d'élection. Problème de l'interblocage ; distribuer un algorithme de prévention centralisé : les algorithmes de LOMET ; algorithme de ROSENKRANTZ, STEARNS et LEWIS (78) ; algorithmes de détection. Interblocage des communications : CHANDY, MISRA et HAAS (83). Problème de la terminaison ; détecter la terminaison d'un calcul diffusant : DIJKSTRA-SCHOLTEN (80) ; terminaison sur un anneau : DJIKSTRA, FEIJEN et VAN GASTEREN (83) ; algorithme de MISRA (83) ; utiliser les estampilles : algorithme de RANA (83). Protocoles de transfert de données — Mise en œuvre de la communication de CSP. Réaliser la diffusion fiable de messages. Gestion des données distribuées — Consistance des données dupliquées ; distribuer les algorithmes de contrôle.

## PROGRAMMATION AVANCÉE

### Algorithmique et structures de données

Par **J.C. Boussard** et **R. Mahl.**

2e tirage, 1984, 15,4 × 24,3, 248 pages, 76 exemples et 99 exercices avec solutions. N° 8544 122 F

Voici un ouvrage français qui présente clairement les principes de la « bonne » programmation. Les concepts de temps d'exécution d'un algorithme, de programmation structurée, de preuve de programme, sont étudiés d'une façon tout à fait opérationnelle en excluant tout développement théorique. Une bonne partie du livre est consacrée à la représentation interne des données qui sont manipulées par les programmes : files, piles, arbres, tables, graphes et leurs dérivés sont passés en revue. Mais ce sont surtout les très nombreux exemples et exercices de raisonnement informatique, d'algorithmique et de programmation dont il est assorti, qui font l'intérêt de l'ouvrage. Le lecteur retrouve là beaucoup d'algorithmes réputés difficiles, mais présentés de façon simple et progressive : transformée de Fourier rapide, systèmes de simulation discrète, jeux à un ou deux joueurs, techniques de parcours et de recherche dans un graphe, évaluation d'automates, et toutes les grandes méthodes de tri.

# Langages

## ADA

### MANUEL DE RÉFÉRENCE DU LANGAGE DE PROGRAMMATION ADA

Traduit de l'anglais par Ph. et A. Kruchten.

1982, 18,5 × 25,5, 240 pages. N° 8611 189 F

***Sommaire :*** Eléments lexicaux. Déclarations et types de donnée. Noms et expressions. Instructions. Sous-programmes. Progiciels. Règles de visibilité. Tâches. Structures des programmes et problèmes de compilation. Exceptions. Unités de programmes génériques. Spécifications de représentation et particularités liées à l'implémentation. Entrées-sorties.

### ADA : UNE INTRODUCTION AVANCÉE

Par **N. Gehany.**

N° 8421 à paraître

## ASSEMBLEUR

Voir rubrique « Microprocesseurs »

## BASIC

(voir également la rubrique « Micro-ordinateurs »)

### APPRENTISSAGE RAPIDE DU BASIC

Par **C.J. de Rossi,** Systems Analyst, General Electric Compagny. Traduit de l'anglais.

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

5e tirage, 1984, 15,4 × 22, 216 pages, très nombreux exercices et questions avec solutions. N° 8698 104 F

***Sommaire :*** Instructions : LET, IF, PRINT, GO TO et END, READ et DATA. Résoudre des problèmes en utilisant 7 types d'instructions. Réaliser des organigrammes. Commandes systèmes. Mise au point. Boucles et instructions FOR/NEXT. Fonctions INT et RND. Instructions INPUT et RESTORE. Tableaux et indices. Opérations de matrices. Instructions alphanumériques. Instructions GOSUB, RETURN et ON. Travailler sur bande papier. Fonctions définies. Instructions de manipulation de fichiers. Solutions des exercices.

### LE BASIC MINIMUM

#### 15 mots pour apprendre à programmer

Par **R. Garcia,** Ingénieur de l'Ecole Centrale des Arts et Manufactures.

*Collection « Microplus ».*
1984, 17 × 22, 104 pages, 200 questions, exemples et exercices de programmation. N° 8206 74 F

Cet ouvrage s'adresse à tous ceux qui souhaitent s'initier rapidement et efficacement au Basic. Les 15 mots étudiés, communs à tous les Basics, vont permettre au lecteur de programmer en une dizaine d'heures, quelque soit son micro-ordinateur. Pour l'y aider, près de 200 exemples et exercices de programmation.

## APPRENDRE À PROGRAMMER EN BASIC

Par **C. Delannoy.**
4e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 272 pages, 235 exercices corrigés. N° 8614 101 F

***Sommaire :*** Aspect d'un micro-ordinateur ou d'un terminal, les constituants, notion et traduction d'un langage évolué, notion de système d'exploitation. Familiarisation avec le mode direct. Comment créer, faire fonctionner, modifier un programme, erreurs de programmation. Pour travailler avec plusieurs programmes. Instruction LET. Chaînes de caractères. Pour faire des choix, l'instruction IF. Répéter des instructions, FOR et NEXT. Boucles imbriquées, instructions READ et DATA. Tableaux à un indice. Instruction ON GO TO. Quelques fonctions numériques Basic. Boucles conditionnelles. Tableaux à deux indices. Fonctions utilisateur. Sous-programmes. Compléments sur les variables, sur les chaînes de caractères. Compléments sur IF. Autres possibilités du Basic étendu : INPUT « chaîne », PRINT USING, PEEK et POKE ; commandes AUTO et RENUM, affectation généralisée, instruction STOP et commande CONT. Corrigés des exercices.

## LE BASIC UNIVERSEL

Par **R. Schomberg.**
*Collection « Micro-Ordinateurs ».*
2e tirage, 1983, 14,5 × 21,5, 128 pages, 146 exercices et questions avec solutions. N° 8594 71 F

Ce livre vous expose tout simplement comment programmer en Basic, mais aussi avec tout autre langage et vous permet d'aborder ensuite le manuel de n'importe quel micro-ordinateur.

## LE BASIC
### Une introduction à la programmation

Par **J.C. Larréché,** ingénieur de l'INSA de Lyon.
8e tirage, 1983, 15,4 × 24,3, 120 pages, nombreux schémas. N° 8562 96 F

***Sommaire :*** Le Time Sharing. Les organigrammes. Structure générale d'un programme. Introduction au Basic. Basic élémentaire. Boucles For. Listes et tables. Fonctions et sous-routines. Réalisation d'un programme en Basic. Les commandes de contrôle. Correction des erreurs. Exemple. Programmes utiles. Classement de données statistiques. Analyse de données statistiques. Régression linéaire. Calcul de l'amortissement dégressif. Calcul de valeur actualisée. Calcul de taux de rentabilité d'un investissement. Calcul des quantités économiques de commande. Chemin critique. Extension du Basic. Langage de commande des systèmes HP 2 000 B, C et F.

## LE BASIC FACILE
### par une méthode progressive

Par **S.C. Hirsch.** Traduit de l'anglais.
*Collection « Pratique de l'Informatique ».*
4e tirage, 1984, 15,4 × 22, 288 pages, très nombreux exercices avec solutions. N° 8587 109 F

***Sommaire :*** Commandes de contrôle. Instruction d'affectation, READ et DATA, PRINT. Opérations arithmétiques. Fonctions. Instruction IF. Boucles, boucles automatiques. Tableaux indicés. Organigrammes. Mise au point. Instruction INPUT, ON GOSUB et REM. Traitement alphanumérique. Nombres aléatoires. Traitement matriciel. Instructions PRINT SPC et PRINT TAB, PRINT USING. Fichiers. Fonctions définies. Instruction CHANGE. Solutions des exercices.

## LE BASIC MICROSOFT SOUS MS-DOS

Par **R. Politis** et **B. Vanryb.**
1985, 15,4 × 24,3, 200 pages. N° 8476 125 F

Basé sur la référence officielle du MSBASIC telle qu'elle a été définie par Microsoft, ce livre regroupe toutes les instructions du Basic, illustrées par de nombreux programmes commentés, ainsi que les commandes d'accès disque et de gestion de fichiers. Le classement des instructions par familles permettra à l'utilisateur chevronné de retrouver rapidement les informations dont il a besoin. Le débutant n'a pas été oublié, la première partie de l'ouvrage incluant un cours de programmation portant sur les instructions les plus simples du langage.

## LE LANGAGE BASIC ET LA NOUVELLE NORME

Par **J.P. Lamoitier,** Docteur 3e cycle Mathématiques Appliquées I.C.G.
5e édition, 1985, mise à jour, 16 × 25, 232 pages, 83 figures, tableaux et organigrammes, 22 exercices. N° 8563 138 F

***Sommaire :*** Introduction à la programmation et aux langages de programmation. Elément du langage Basic. Instructions d'affectation, de test et de contrôle. Boucles de calcul. Influence des erreurs d'arrondi sur la précision des résultats. Instructions d'entrée/sortie. Fonctions et sous-programmes. Instructions de traitement des tableaux. Variables caractères et leur utilisation. Instructions, fonctions et subroutines liées au système d'exploitation. Instructions de traitement des fichiers, principales extensions du Basic. Exercices de récapitulation : solutions.

## INITIATION À LA PROGRAMMATION PAR LE BASIC

Par **J. Schmit,** Professeur d'informatique.
2e tirage, 1983, 21 × 27, 262 pages. N° 8554 112 F

***Sommaire :*** Structure d'un système informatique. Principes de fonctionnement d'un ordinateur. Notion de programme, exemples illustrant les principes énoncés, exercices. Utilisation et exploitation des chaînes de caractères. Vecteurs et tableaux. Instructions complémentaires : ON... GO TO, ON... GO SUB, FOR... NEXT. Exercices résolus. Exercices proposés. Utilisation du PRINT et du LPRINT avec USING. Fonctions arithmétiques. Exercices résolus. Annexes : utilisation du BASIC microsoft sous CPM, utilisation de machines à écrire. Exemples traités.

## L'ART DE BIEN PROGRAMMER EN BASIC
### « Le petit livre du style »

Par **J.M. Nevison.** Traduit de l'anglais.
*Collection « Pratique de l'Informatique ».*
4e tirage, 1983, 15,4 × 22, 128 pages, 12 photos, 19 règles de styles. N° 8578 84 F

***Sommaire :*** De la résolution du problème à l'écriture du programme : bâtir le programme, problèmes hiérarchisés et résolution descendante, avantages d'un programme bien écrit, distance entre deux points, structure des données, meilleur algorithme, vérification de la solution. Dactylographie : espacer les symboles, terminer un bloc de programme par une ligne blanche, distinguer les commentaires du code, utiliser des numéros de lignes d'égales longueurs. Le commentaire : affiner les commentaires, le code, la conception, référencer les idées importantes, regrouper les définitions de variables et constantes. Le code : variables, expressions, la structure logique. Exemples de programmes et de jeux. Aux limites de Basic : les grands programmes.

## BASIC
### Construction méthodique des programmes

Par **J. Lonchamp.**
*Collection « Pratique de l'Informatique ».*
3e édition, 1984, corrigée et augmentée, 15,4 × 22, 152 pages, 27 exercices corrigés. N° 8586 96 F

***Sommaire :*** Définitions simples et algorithmes linéaires ; définitions conditionnelles et algorithmes à « aiguillages » ; définitions répétitives simples et algorithmes « répétitifs ». Les types de données ; définitions récurrentes et algorithmes « itératifs » ; répétitions et itérations à condition d'arrêt — la notion de fichier séquentiel ; les tableaux — la notion de fichier à accès direct ; les procédures.

## BASIC

Par **Ch. Bonnin.**
*Série « Mémentos Eyrolles ».*
4e tirage, 1984, 10 × 21, 14 pages, pliage accordéon. N° 6243 37 F

# Langages

## C

### C PAR L'EXEMPLE

Par **J.M. Drappier,** Chercheur au Centre de Conception et Production Assisté par Ordinateur E.N.S.T.A. et **A. Mauffrey,** Ingénieur XAO industrie.

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

**2e tirage, 1985, 16,5 × 24, 192 pages, très nombreux exemples. N° 8805 103 F**

***Sommaire :*** Structures de C : Fonctions, blocs et fichiers, instructions de contrôle, récursivité, préprocesseur. Données : variables, types de bases, types pointeurs, tableaux, juxtapositions, unions de types, fonctions, constantes numériques, constantes caractères, constantes chaînes. Opérateurs : expressions, opérateurs d'adressage, arithmétiques, opérateur conditionnel, opérateurs logiques et relationnels, de traitement de bits, d'affectation, opérateurs particuliers, ordre d'évaluation et priorité. En savoir plus sur C : la fonction et ses paramètres, pointeurs et tableaux, préprocesseur, exercice de style. Environnement : systèmes « UNIX LIKE », librairie standard. Exemples : une calculette, tri d'une liste, un logiciel graphique de base pour TEKTRONIX 4014, un microassembleur, un handler de disque.

### LANGAGE C

Par **Ph. Dax,** Ecole Nle Supérieure des Télécommunications, Paris.

**3etirage, 1985, 15,4 × 24,3, 192 pages, nombreux exemples. N° 8541 137 F**

Conçu comme un manuel de référence, ce livre vous propose une étude détaillée du langage (unités syntaxiques, types de données fondamentaux, classes d'allocation des variables en mémoire, opérateurs, instructions.) mais aussi une description de son environnement (compilateur, librairies et principaux outils de développement de logiciels), le tout agrémenté de nombreux exemples.

## COBOL

### EXERCICES PRATIQUES DE PROGRAMMATION EN COBOL A.N.S. 74

Par **Ch. Bonnin.**

***Collection « Pratique de l'Informatique ».***

**4e tirage, 1985, 15,4 × 22, 120 pages, 9 figures, 21 exercices. N° 8567 89 F**

***Sommaire :*** Introduction à la programmation structurée en COBOL A.N.S. 74. Traitement séquentiel de base. Edition en séquence du contenu d'un fichier. Sauts de pages. Editions avec rupture. La mise à jour. Appareillage de fichier séquentiels. Appareillage de trois fichiers et plus. Appareillage avec fichier directeur. Edition d'étiquettes. Enregistrements de longueur variable. Edition d'histogrammes. Calculs et tests. Tables et indices. Tables et index. Programme avec tri incoporé — Le kwic-index. Les fichiers en organisation relative, en organisation séquentielle indexée. Colorier une carte. Annexes : Résumé des instructions COBOL. Valeurs de status key.

### LE COBOL A.N.S. avec exercices et corrigés

Par **Ch. Bonnin,** Chef d'Applications Informatiques à la Compagnie IBM France.

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

**10e tirage, 1985, 15,4 × 22, 200 pages, 13 figures, nombreux exemples, 18 exercices avec corrigés. N° 8561 131 F**

Grand classique de l'enseignement de la programmation en langage COBOL, cet ouvrage suppose connus du lecteur les principes de fonctionnement et de programmation des ordinateurs. Il reprend,a vec de nombreux exemples et exercices d'application pratique, les spécifications d'usage courant COBOL concernant les traitements de gestion séquentiels. Les extensions telles que TRICOBOL, REPORT WRITER, ACCES DIRECT et SEGMENTATION font l'objet d'un autre ouvrage, du même auteur, « Les extensions au COBOL A.N.S. » (voir ci-dessous).

### LES EXTENSIONS AU COBOL A.N.S. avec exercices et corrigés

Par **Ch. Bonnin.**

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

**7e tirage, 1985, 15,4 × 22, 216 pages. N° 8565 131 F**

***Sommaire :*** L'organisation directe. L'organisation relative. L'organisation séquentiel indexé. VSAM. L'organisation consécutive VSAM-ESDS. L'organisation indexée VSAM-KSDS. L'organisation Relative RRDS. Les index secondaires. La gestion des tables. Le tri COBOL. Le REPORT WRITER. Editeur COBOL. La segmentation des programmes.

### COBOL A.N.S. 74

Par **Ch. Bonnin.**

***Série « Mémentos EYROLLES ».***

**4e tirage, 1985, 10 × 21, 20 pages. N° 9433 37 F**

Ce petit aide-mémoire, de format pratique, permet de vérifier rapidement la validité des instructions de programmes. On y trouve, en outre, un tableau de codification des caractères EBCDIC, les valeurs usuelles de STATUS KEY ainsi que des tableaux de conversion hexadécimal-décimal.

### COBOL 74 Approche systématique

Par **A. Strohmeier,** Professeur d'Informatique à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne.

**3e tirage, 1985, 15,4 × 24,3, 168 pages, nombreux schémas, tableaux, tables et exemples, 53 exercices. N° 8588 107 F**

***Sommaire :*** Structure d'un programme, caractères, mots, séparateurs et ponctuation, éléments du méta-langage. Division d'identification. Division d'équipement. Division des données : notion de structure d'information, d'image d'une donnée, description d'un fichier, d'une donnée, appartenance à un ensemble et nom de condition. Division de traitement : structure et mise en page, classement des instructions, référence à une donnée ou procédure, expression arithmétique, logique. Un premier jeu d'instructions : entrée et sortie sur terminal, instructions arithmétiques, de commande de séquence, conditionnelle : IF. Instruction MOVE, les fichiers séquentiels. Révision et approfondissement. Manipulation de tables. Fichiers séquentiels indexés. Fichiers organisés en accès direct. Manipulation de chaînes de caractères. Sous-programmes.

## FORTH

### DÉBUTEZ EN FORTH

Par **L. Brodie.** Traduit de l'anglais.

**1984, 17 × 22, 328 pages, très nombreuses illustrations, nombreux problèmes avec solutions. N° 8204 137 F**

Voici la traduction de l'ouvrage américain « Starting FORTH » qui apprendra au lecteur autant de choses sur les ordinateurs et les compilateurs que sur la programmation elle-même. Il explique comment écrire des applications simples en FORTH et comporte aussi tous les mots standard pour réaliser une application mono-tâche de haut niveau.

### FORTH

Par **W.P. Salman,** Ingénieur E.S.I.E.E., **O. Tisserand** et **B. Toulout,** Ingénieurs des Arts et Manufactures.

**3e édition, 1984, revue et corrigée, 15,4 × 24,3, 256 pages, nombreux exemples et exercices avec solutions. N° 8630 144 F**

On trouve dans ce livre, tous les concepts de base du langage permettant de se familiariser avec le dictionnaire, les vocabulaires, la notation polonaise et l'utilisation des piles. Puis on entre dans la partie technique de programmation où l'on apprend à définir des mots et à les exécuter, en utilisant toutes les structures de contrôle fournies dans le FORTH de base. Les auteurs présentent deux vocabulaires classiques : l'EDITEUR et l'ASSEMBLEUR. Ils initient à la mécanique de fonctionnement des langages tissés, puis présentent tous les outils de haut niveau dont FORTH est muni. Enfin, ils abordent certains aspects de FORTH : Vocabulaires, Segmentation, Récursivité, Multitasking. Un recueil de problèmes avec leur solution commentée est présenté en fin de volume.

# Langages

## INTRODUCTION AU ZX FORTH

Par **M. Petreman** et **M. Rousseau.**

1984, 14,5 × 21,5, 136 pages, 4 tableaux. N° 8526 89 F

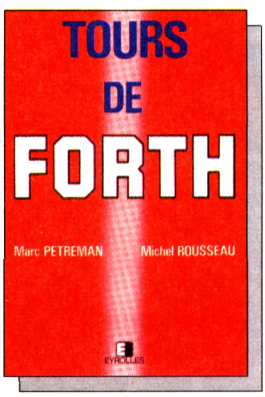
Le but de cet ouvrage n'est pas de faire le point sur le langage FORTH mais de vous montrer comment vous en servir en tenant compte des capacités de votre ZX 81, sans écarter pour autant les utilisateurs d'autres micros (JUPITER ACE, SPECTRUM, ORIC, etc.). En effet le glossaire présent en fin d'ouvrage vous permettra d'implanter les mots absents de votre dictionnaire de base.

## TOURS DE FORTH

Par **M. Petreman** et **M. Rousseau.**

1985, 15,4 × 24,3, 184 pages. N° 8225 98 F

Plutôt que de vous enseigner le B.A.BA du langage, ce livre, au travers de très nombreux exemples, vous enseigne non seulement comment lire un programme mais aussi comment le concevoir, c'est-à-dire comment, partant d'une idée, établir un « cahier des charges » puis un algorithme et enfin l'ordinogramme de ce qui, bientôt, sera votre programme. De plus vous trouverez en appendice une mise à jour qui tient compte du nouveau standard 83. Un livre dont les exemples, tous portables d'une machine à l'autre, ont été développés sur ORIC, SPECTRUM, TO-7, NEW-BRAIN, APPLE, HECTOR HRX et ... IBM PC !.




## LE FORTH EN DOUCEUR

Par **M. Henric-Coll,** Consultant en informatique.

1984, 17 × 22, 160 pages, nombreux exemples et exercices avec corrigés. N° 8529 95 F

Cet ouvrage est centré sur le Fig-FORTH. Il a été conçu comme une étude progressive du langage FORTH pour débutants en informatique. L'auteur a choisi d'exposer les mécanismes fondamentaux du langage FORTH, plutôt que d'entrer systématiquement dans tous les détails, afin que le lecteur acquiert davantage une compréhension qu'il pourra étoffer par la suite plutôt qu'une somme de connaissances trop dense et difficile à digérer.

## FORTH POUR MICROS

Par **J.M. de Geeter.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 192 pages. N° 8682 90 F

Ce livre est le premier véritable ouvrage d'application en FORTH pour micro-ordinateur, par sa présentation originale des structures du langage à partir du Basic et parce qu'on y trouve des programmes complets développés, tel un PACMAN, permettant réellement de jouer en FORTH.

# FORTRAN

## APPRENDRE À PROGRAMMER EN FORTRAN

Par **C. Delannoy.**

3e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 200 pages, 50 figures, nombreux exemples, 44 exercices corrigés. N° 8592 111 F

***Sommaire :*** Information et codage. Fonctions réalisées par un ordinateur. Structure d'un ordinateur. Notion de langage. notions générales de programmation. Généralités Fortran : éléments constitutifs d'un programme, codage des nombres, constantes, variables, tableaux. instruction d'affectation : expressions arithmétiques, instruction d'affectation. instruction DO. Entrées-sorties. Sous-programmes. Traitement des caractères. Conseils de programmation, aide à la recherche des erreurs d'exécution.

## FORTRAN 77
### Approche systématique illustrée d'exemples

Par **A. Strohmeier.**

3e tirage, 1985, 15,4 × 24,3, 160 pages, nombreux schémas, tableaux, tables et exemples, 57 exercices. N° 8589 104 F

***Sommaire :*** Eléments syntaxiques, éléments sémantiques, mise en page d'un programme, alphabet Fortran, constantes, nom symbolique, type, variables, sopérateurs, expressions, instructions non-exécutables, exercices de récapitulation. Les instructions les plus élémentaires. Tableaux, lecture et écriture en format libre. Type caractère. Lecture et écriture avec un format. Fonctions et sous-programmes. Fichiers. Instructions de spécification.

# LISP

## LANGAGE D'UN AUTRE TYPE : LISP

Par **C. Queinnec.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e édition, 1984, revue et corrigée, 14,5 × 21,5, 200 pages, 35 exercices avec solutions. N° 8600 111 F

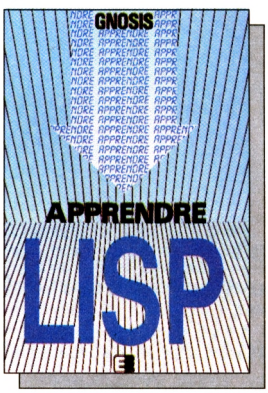
Ce manuel d'initiation à LISP se compose de deux parties : une première partie décrivant la syntaxe du langage ainsi que les opérateurs. La seconde traite de quatre différentes techniques usuelles de programmation représentatives des styles les plus courants et se termine par la description complète d'un petit robot logiciel, entièrement programmé et explicité.

## APPRENDRE LISP

Par **Gnosis.** Traduit de l'anglais.

1985, 15,4 × 24,3, 168 pages, 19 exercices avec réponses. N° 8231 120 F

Ce manuel clair et pédagogique apprend au lecteur à devenir expert en LISP, quel que soit son niveau en informatique. Il étudie les structures de données et les fonctions de LISP, l'art de définir et d'éditer ses propres fonctions, les arbres et les récursions, les programmes avancés, et beaucoup plus encore. Le lecteur y trouvera également des exemples concrets et élémentaires qui l'aideront à mieux saisir les concepts abstraits, ainsi que des exercices pour récapituler les notions acquises, en fin de chaque chapitre. Un dialogue avec ELIZA, le grand classique des programmes LISP clôture le livre.




## LISP, MODE D'EMPLOI

Par **C. Queinnec.**

1984, 15,4 × 24,3, 336 pages. N° 8527 160 F

Avec ce livre très complet vous allez acquérir les techniques, les tours de mains, le mode de pensée LISP ! La première partie présente les structures et fonctions primitives du langage. L'art de concevoir les fonctions est traité dans la seconde partie, vous serez aidé en cela par de nombreux exemples d'algorithmes traités à la LISP, accompagnés d'exercices. En troisième partie figurent des programmes complets et d'un niveau de complexité croissant, usuellement considérés comme faisant partie intégrante des environnements de programmation LISP.

# LOGO

## 56 PROGRAMMES EN LOGO THOMSON

Par P. Vitard et R. Derens.

N° 8419 à paraître

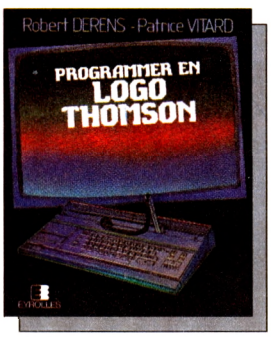
# Langages

## PROGRAMMER EN LOGO THOMSON

Par **R. Derens** et **P. Vitard.**

1985, 17 × 22, 184 pages, N° 8452
130 F

Cet ouvrage permet d'aller au-delà d'une perception restrictive de LOGO. Il montre comment, à partir d'exemples élémentaires, on peut organiser une pensée en vue de transmettre à la machine une structure logique qui en fasse un outil adapté, et comment on peut construire des procédures en fonction même du problème que l'on veut faire résoudre par la machine. Chaque procédure est analysée, puis insérée dans un programme lui-même détaillé. Les exemples donnés illustrent la faculté de traiter par LOGO des situations fastidieuses à résoudre « à la main ». Ces exemples sont réutilisables, adaptables aux données et extensibles.




## LOGO

Par **G. Weidenfeld, F. Mathieu** et **Y.D. Perolat.**

1984, 15,4 × 24,3, 160 pages.
N° 8658 137 F

A la fois complet, illustré de nombreux exemples et ne supposant aucune connaissance préalable en informatique, ce livre présente le langage LOGO d'une façon très progressive en mettant l'accent sur la syntaxe et les modèles de représentation. En plus d'une liste exhaustive des primitives LOGO, il présente les possibilités pédagogiques du langage par le compte-rendu d'une expérience scolaire.

## PREMIERS PAS EN LOGO

Par **M.G. Montell.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 104 pages.
N° 8668 79 F

***Sommaire :*** Procédures, commandes, opérations et primitives, entrées/sorties, commandes DONNE et NOMME, variables locales et globales, récursivité. Objets LOGO, mots, listes. Les nombres. Le graphisme sur LOGO et la tortue graphique : modes texte et graphique, l'écran, primitives de déplacement de la tortue. Des idées pour réaliser vos propres graphiques en LOGO. Contrôle de l'exécution des procédures, affichage, fichiers. Programmer en LOGO. Glossaire des primitives LOGO.

## ALLER PLUS LOIN EN LOGO

Par **G. Weidenfeld,** Responsable du Laboratoire Didacticiels du Centre Mondial, **E. Bruillard,** Professeur à l'Ecole Normale de Bonneuil et **Y.D. Perolat,** Assistant à l'Université Paris VIII.

1985, 18 × 25, 136 pages. N° 9604 88 F

Cet ouvrage met l'accent sur le langage LOGO en tant que véritable langage de programmation, en présentant des applications non graphiques et « sérieuses » : apprentissage d'algorithmes pour des jeux de réflexion, utilisation en mathématique non élémentaire, simulations de traitements de textes et messagerie électronique. Les auteurs présentent également un certain nombre de programmes permettant d'adapter l'utilisation du LOGO ainsi que quelques programmes de jeux et des thèmes de projets réalisables par le lecteur.

# L.S.E.

## INTRODUCTION À L'INFORMATIQUE PAR LA PRATIQUE DU L.S.E.

Par **J.P. Malengé,** Professeur titulaire de la chaire d'informatique fondamentale et appliquée de l'Université de Nice, **A. Thualre,** Ingénieur en Chef du groupe STERIA et **J. Aubry,** Responsable pédagogique du Centre de Formation de Professeurs à l'Informatique de l'Université de Nice.

1984, 17 × 22, 240 pages. N° 8203
122 F

***Sommaire :*** Description d'un ordinateur, différentes phases de la résolution d'un problème à l'aide d'un ordinateur. Fonctionnement en machine de bureau : la console, autres périphériques, instructions de base, problèmes liés à l'écriture linéaire, limites de la machine de bureau. Notions de programmation. Enregistrement et exécution d'un programme. Eléments du langage L.S.E. : différents types d'instruction, variables et identificateurs, instruction d'introduction des données externes : LIRE, instruction AFFICHER, instruction d'affectation arithmétique, expressions et fonctions arithmétiques, constantes chaîne, instruction ALLER EN, instruction conditionnelle SI. Organigrammes. Tableaux, formats, fonctions-chaîne. Mise au point d'un programme simple. Compléments sur les fonctions, utilisation des fichiers, procédures.

## L'A.B.C. DU L.S.E.

Par **C. Cohort.**

1982, 15,4 × 24,3, 112 pages, nombreux exercices. N° 8615 80 F

***Sommaire :*** Description du matériel, utilisation du clavier, définition d'un programme, mise en route de la machine. Le langage de programmation : affectation, boucles, alternative, branchements, entrées/sorties, procédures, fichiers, instruction PAUSE. Le langage de commande : mise au point et exécution, échanges entre MC et disquettes, gestion de la disquette, choix des périphériques. Annexes : nombres, boléens, chaînes de caractères, limites de la machine, mode bureau ; correction des exercices.

## PARLER L.S.E. ET APPRENDRE À L'UTILISER

Par **M. Canal,** Professeur de Mathématiques chargé d'informatique.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e édition, 1983, mise à jour,
14,5 × 21,5, 160 pages. N° 8591 75 F

Le but de l'auteur a été de réaliser un manuel de référence pour tous ceux désirant connaître ou utiliser le L.S.E.

***Sommaire :*** Organisation générale des systèmes L.S.E. Objets manipulés par le système L.S.E. Langage de commande du L.S.E. Instructions d'entrées et de sorties. Fonctions sur chaînes de caractères et tableaux de chaînes. Instructions L.S.E. Fonctions numériques. Procédures : fonctions, sous-programmes, précisions sur les procédures. Annexes : codes d'erreur, grammaire, mots réservés du L.S.E. Code ASCII. Exemples de programmes, moniteurs BDOS-PROLOGUE-CPM-FLEX.

## EXERCICES D'APPLICATION DU L.S.E.

Par **C. Billès.**

1982, 15,4 × 24,3, 152 pages, 25 figures. N° 8558 78 F

# MODULA 2

## PROGRAMMER EN MODULA-2

Par **N. Wirth.** Traduit de l'anglais.

1984, 16 × 24, 264 pages. N° 8489
184 F

Le présent ouvrage est une introduction à la programmation en général, et un manuel de programmation en Modula-2 en particulier. Il couvre pratiquement toutes les possibilités de ce langage. il traite premièrement des notions de base : variable, expression, affectation, instructions itératives ou conditionnelles et structures de données-tableaux, puis des importants concepts de procédure et de sous-programmes, présente les types de données et les structures et introduit la notion de module. Enfin, il donne des outils pour la programmation des systèmes, la manipulation des organes périphériques et pour la multiprogrammation.

# PASCAL

## INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION AVEC PASCAL

Par **R.B. Kieburtz.** Traduit de l'anglais.

2e tirage, 1983, 15,4 × 24,3,
304 pages, 21 figures, 4 tables,
77 exercices. N° 8559 137 F

***Sommaire :*** Algorithmes. Utilisation des variables. Programmer la prise de décision. Calculs répétitifs. Description des données : types simples, fonctions Pred () et Succ (), types de données composées, déclarations. Utilisation des tableaux. Emission et réception des informations. Calculs dans le calcul. Résolution de problèmes difficiles : analyse descendante (« top-down »), méthodes « d'essai et erreur ». Simulation de monde réel. Calculs numériques. Fonctionnement d'un ordinateur.

# Langages

## PASCAL PAR L'EXEMPLE

Par **J.A. Hernandez.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 152 pages, 8 photos couleur. N° 8596 71 F

***Sommaire :*** Premier programme. Calcul des éléments d'une fiche de paie. Problème de fusion. Impression d'un calendrier. Traitement des mots, des textes. Applications graphiques en couleur. Structures de données complexes : gestion d'un arbre généalogique.

## LE LANGAGE DE PROGRAMMATION PASCAL

Par **Ph. Kruchten,** Ingénieur E.C.L., Maître-Assistant au Dpt Informatique de l'E.N.S.T.

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

6e tirage, 1985, 15,4 × 22, 104 pages N° 8577 80 F

***Sommaire :*** Notations et vocabulaire. La notion de type de données. L'en-tête du programme et les déclarations. Les instructions. Les types structurés : le tableau (array), l'enregistrement (record), l'ensemble (set), le fichier (file). Le type pointeur et les variables dynamiques. Procédures et fonctions. Entrées-sorties. Mise en œuvre de PASCAL sur IRIS 80. Segmentation d'un programme. Exemples de programmes.

## PASCAL
### Initiation et pratique

Par le **C.E.P.I.A.** (Centre d'Etudes Pratiques d'Informatique et d'Automatique).

***Collection « Normes et Techniques ».***

1983, 14,5 × 21, 248 pages, nombreux exemples, 41 exercices. N° 8542 98 F

***Sommaire :*** Eléments de base : diagrammes de syntaxe, structure d'un programme, déclaration de variables, de constantes, instructions simples, structures de contrôle fondamentales. Type énumération, type intervalle, types structurés, enregistrements, ensembles, attribut PACKED, type fichier, fichiers-ouverture et fermeture, lecture et écriture-fichiers de texte, type chaîne. sous-programmes. Les pointeurs ou l'allocation dynamique. Emploi des identificateurs. Annexes : mise en œuvre des programmes, diagrammes de syntaxe.

## PASCAL
### Utilisation et mise en œuvre

Par le **C.E.P.I.A.**

1983, 14,5 × 21, 96 pages. N° 8543 98 F

***Sommaire :*** Identificateurs, nombres, chaînes de caractères. Constantes. Types scalaires, structurés, type pointeur, préfice Packed. Déclarations de variables, initialisation des variables d'un programme, identité et comptabilité de types, accès aux variables. Structures des programmes, visibilité des identificateurs. Expressions. Instructions simples, structurées. Déclarations de sous-programmes. Procédures et fonctions prédéfinies. Mise en œuvre : compilation séparée, options de compilation. Annexes.

## PASCAL
### Manuel de l'utilisateur

Par **K. Jensen** et **N. Wirth.** Traduit de l'anglais.

6e tirage, 1985, 15,4 × 24,3, 176 pages, 13 figures. N° 8571 89 F

***Sommaire :*** Manuel de l'utilisateur : le concept de données. L'en-tête de programme et la partie déclaration. Le concept d'action. Types scalaires et intervalles. Types structurés en général — tableau en particulier. Le type article (RECORD). Le type ensemble (SET). Les types fichiers (FILE). Types pointeurs. Procédures et fonctions. Entrées/Sorties. Comment utiliser le système PASCAL 6 000-3.4. Rapport : aperçu du langage. Identificateurs, nombres et chaînes de caractères. Définitions de constantes, des types de données. Déclarations et désignations des variables. Expressions. Les instructions. Déclarations de procédures, de fonctions. Entrée-sortie. Programme.

# PL/1

## LES TECHNIQUES AVANCÉES DE PROGRAMMATION PL/1

Par **Ch. Bonnin.**

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

3e tirage, 1985, 15,4 × 22, 200 pages, nombreux schémas et tableaux. N° 8566 156 F

***Sommaire :*** Tri PL/1. Traitement asynchrone (multitasking). Préprocesseur et % instructions. Accès sélectif : Organisation Régional 1. Organisations Régional 2 et 3. Organisation Séquentiel indexé. VSAM : Langage AMS et principales commandes. Organisation consécutive VSAM-ESDS. Organisation indexée VSAM-KSDS. Organisation relative VSAM-RRDS. Index secondaires. Des exemples de programmes accompagnent, dans chaque chapitre, l'exposé des instructions PL/1.

## PRATIQUE DU PL/1 ET PROGRAMMATION STRUCTURÉE

Par **Ch. Bonnin.**

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

4e tirage, 1984, 15,4 × 22, 192 pages, 16 figures, 17 exercices corrigés. N° 8564 164 F

***Sommaire :*** Principes de base. Procédures et blocs. Instructions déclaratives de zones de données. Descriptions collectives ; structures, tables. PICTURE d'éditions. Entrées-sorties séquentielles en modes STREAM et RECORD. Opérateurs d'affectation, arithmétiques, logiques, instructions conditionnelles. Groupes DO. Variables pointées et pointeurs. Fonctions et sous-programmes externes. Fonctions incorporées et pseudo-variables. Gestion des interruptions. Blocs ON-CONDITION. Recommandations pour une programmation structurée. Corrigés des exercices.

# PROLOG

## MICRO-PROLOG : PROGRAMMER EN LOGIQUE

Par **K.L. Clark** et **F.G. McCabe.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Intelligence Artificielle ».***

1985, 15,4 × 24,3, 456 pages, 40 exercices avec corrigés. N° 8233 220 F

La première partie présente les concepts fondamentaux de la programmation logique tout en mettant l'accent sur l'emploi de cette logique, et plus particulièrement de micro-prolog. La deuxième partie s'occupe de concepts plus avancés ainsi que de leurs pendants en micro-prolog, en insistant sur l'utilisation des processus de liste en logique. La troisième partie aborde la syntaxe standard de micro-prolog, utilisée pour compiler les programmes des parties précédentes. Enfin, la quatrième partie comporte quatre chapitres d'applications : jeux, résolution de problèmes, systèmes experts et analyse des phases critiques.

## PROGRAMMER EN PROLOG

Par **W.F. Clocksin,** Computer Laboratory, University of Cambridge et **C.S. Mellish,** Cognitive Studies Programme, University of Sussex. Traduit de l'anglais.

***Collection « Intelligence Artificielle ».***

1985, 15,4 × 24,3, 320 pages, 22 exercices dont 6 avec solutions. N° 8234 190 F

***Sommaire :*** Première approche : assertions, questions, variables, conjonctions, règles, résumé et exercices. Eléments du langage : syntaxe, opérateurs, arithmétique. Structures de données, exemples de programmes. Retour arrière, « coupure ». Entrées/sorties. Prédicats prédéfinis dans le « noyau » standard. 12 exemples de programmes. Conseils sur la mise au point de programmes Prolog. Utilisation des règles de grammaire. Relations entre Prolog et la logique : résolution et démonstration de théorèmes, Prolog et la programmation logique. Projets en Prolog.

## ACTES DU CONGRÈS : DE NOUVELLES ARCHITECTURES POUR LES COMMUNICATIONS

### Interfaces, passerelles et interconnexions (22-24 octobre 1985)

Par **SUP TELECOM**, Dpt Informatique et **L. Masi.**
N° 8441 à paraître

## INTRODUCTION À LA TÉLÉINFORMATIQUE

Par **J.M. Munier,** Ingénieur, Compagnie IBM France.

***Collection « Pratique de l'Informatique ».***

1985, 15,4 × 22, 192 pages, 68 figures, 10 tableaux, 10 exercices corrigés.
N° 8503 140 F

***Sommaire :*** Partie 1. - Transmission des données. Circuits de données. Réseau de télécommunications : structure du réseau téléphonique commuté (RTC), supports de transmission, imperfections du réseau, utilisation en transmission de données. Equipements de terminaison de circuits de données. Exercices. Partie 2 - Protocoles de liaison. Protection contre les erreurs de transmission. Protocoles synchrones basés sur le caractère (BSC), sur l'élément binaire (HDLC). Exercices.Partie 3 - Réseaux téléinformatiques. Structure des réseaux : techniques de commutation de données, routage et contrôle de congestion, modèle de référence OSI, architecture SNA. Interface X.21 et commutation de circuits. Interface X.25 et commutation par paquets. Exercices et corrigés.

## INTRODUCTION AUX RÉSEAUX DE FILES D'ATTENTE

Par **E. Gelenbe,** Professeur à l'Université de Paris Sud (Orsay), Maître de Conférences à l'Ecole Polytechnique et **G. Pujolle,** Professeur à l'Université P. et M. Curie (Paris VI) et à l'E.N.S.T.

***Collection Technique et Scientifique des Télécommunications.***

2e tirage, 1985, 15,4 × 24,3,
208 pages, 61 figures, 22 exercices.
N° 5304 138 F

***Sommaire :*** Approche déterministe à une file d'attente avec un seul serveur, loi exponentielle et file d'attente à un seul serveur, files d'attente générales à un seul serveur, file M/GI/1, GI/M/1, GI/GI/1. Applications à l'évaluation des caractéristiques de quelques systèmes informatiques. Réseaux de JACKSON. Extensions d'une file à un serveur : file M/M/1, approximation par les processus de diffusion, files particulières, files d'attente avec priorité. Réseaux de BASKETT, CHANDY, MUNTZ et PALACIOS. Méthodes approximatives : méthode de décomposition, par valeur moyenne, méthode d'aggrégation, d'isolation, étude du temps de réponse d'un réseau téléinformatique, application à l'étude des caractéristiques d'un ordinateur interactif, étude des performances d'un réseau d'ordinateur à circuits virtuels. Flots dans les réseaux : processus de sortie d'une file d'attente, réversibilité et quasi-réversibilité, flot dans les réseaux de JACKSON.

## LA TÉLÉMATIQUE

### Réseaux et applications

Par **G. Pujolle.**

4e tirage, 1985, 15,4 × 24,3,
168 pages, 92 figures, 9 tableaux.
N° 8593 110 F

***Sommaire :*** Architecture des réseaux télématiques : support physique d'interconnexion, couche physique ; couche liaison, couche réseau, couche transport, couche session, couche présentation, couche application. Réseaux télex, téléphonique, réseaux téléinformatiques. Réseaux petits distance, grand débit : les réseaux locaux, réseaux grande distance, haut débit, réseaux satellites, de télédiffusion, vidéomatique, TELECOM 1, TRANSMIC. Applications télématiques : vidéotex, services audiographiques, bureautiques, télécopie, télétexte, visioconférence. Supports de stockage : vidéodisque et disque optique numérique, radio téléphone. Réseaux multiservices d'entreprise et télématisation d'une entreprise.

## RÉSEAUX ET TÉLÉMATIQUE

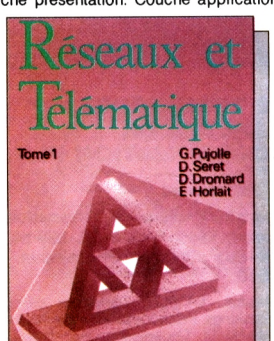
Par **G. Pujolle, D. Seret, D. Dromard, E. Horlait,** Université P. et M. Curie.

***Collection « Informatique et Université ».***

### Tome 1

1985, 15,4 × 24,3, 336 pages,
N° 9000 250 F

***Sommaire :*** Transmission de l'information. Codage des informations. Protection contre les erreurs. Cryptographie. Composants d'un système téléinformatique. Architecture de réseaux. Couche physique. Couche liaison. Couche réseau. Couche transport. Couche session. Couche présentation. Couche application.




### Tome 2

1985, 15,4 × 24,3, 292 pages.
N° 9001 à paraître

***Sommaire :*** Le réseau téléphonique et son évolution. Le réseau TYMNET. Les réseaux constructeurs : SNA, DSA. Les réseaux fortement couplés : les bus. Réseaux locaux. Réseaux satellites. Interconnexion de réseaux. Conception et performance des réseaux. Télématique : applications videotex, teletex, télécopie, services bureautiques, accès aux réseaux, norme française ARCHITEL. Vidéotex, Teletex. Télématique du son et de l'image : téléécriture, audiographie, visioconférence, radiotéléphone et télématique.

## TRANSMISSION DES DONNÉES

### Introduction à l'usage des informaticiens

Par **Ph.T. Nghiem,** ancien élève de l'Ecole Polytechnique.

2e édition, 1979, cartonné, 21 × 30,
432 pages, 222 figures, 10 tableaux.
N° 8497 368 F

***Sommaire :*** Fascicule 1 - le signal. Représentation des Informations. Analyse du signal. Théorie et mesure de l'information, canal discret, continu. Contrôle des informations. Fonctionnement du matériel. Fascicule 2 - L'information. Organisation des échanges : messages, liaisons, lignes, organisation des échanges dans un ordinateur. Procédures de commandes : commandes des liaisons, ordres ou informations fonctionnelles, échanges avec un téléimprimeur (ex. IBM 2740), transmission par lots (ex. IBM 3780), procédure SDLC (Synchronous Data Link Control), commande par caractères, par trames. Exécution des procédures.

## LES OUTILS DE COMMUNICATION AUJOURD'HUI ET DEMAIN

Par le **C.E.S.I.A.** (Centre d'Etudes des Systèmes d'Information des Administrations).

1984, 16 × 24, 168 pages, 61 photos, nombreux tableaux. N° 9200 120 F

***Sommaire :*** Réseaux publics commutés, de diffusion, réseaux à usage privatif. Autocommutateurs électroniques programmés, interfaces ordinateurs-réseaux. Equipements terminaux, postes et répondeurs téléphoniques, radiotéléphone, nouveaux terminaux télex, machines de traitement et transmission de textes, télécopieurs, téléécriture, vidéographie, visiophonie, transmission d'images fixes, du terminal d'ordinateur au poste de travail, mémorisation : les supports de stockage, services d'information et de traitement de l'information, télécommunications de groupe, messageries électroniques, contrôle — confidentialité. Index.

## LES RÉSEAUX D'ENTREPRISE

### Réseaux locaux et bureautique

Par **G. Pujolle,** Professeur à l'Université Pierre et Marie Curie et à l'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications.

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

2e édition, 1984, mise à jour,
16,5 × 24, 160 pages, 84 figures,
7 tableaux. N° 8801 105 F

***Sommaire :*** Réseaux bande de base, PABX et réseau large bande. Architecture, topologie et support. Sécurité dans un réseau local. Protocoles d'accès. Exemples de réseaux locaux. Exemples de réseaux large bande. Norme IEEE 802, interconnexion des réseaux locaux. Services bureautiques. Messagerie électronique et téléconférence. Services de production, de traitement des informations et d'archivage. Terminaux. Codage et intégration.

# Systèmes d'exploitation

## PRINCIPES FONDAMENTAUX DES SYSTÈMES D'EXPLOITATION

Par **A.M. Lister,** Professeur d'informatique à l'Université d'Essex. Traduit de l'anglais.

***Collection « Pratique de l'Informatique ».***

5e tirage, 1985, 15,4 × 22, 192 pages, 48 figures. N° 8581 152 F

***Sommaire :*** Systèmes temps réels, systèmes pour l'exploitation « en salle », système d'exploitation « sur papier ». Fonctions et caractéristiques des systèmes d'exploitation. Les traitements simultanés. Le noyau du système. La gestion de la mémoire. Les entrées/sorties. La gestion des fichiers. Allocation et répartition des ressources. La protection. Fiabilité. Le contrôle des jobs. Vocabulaire anglais.

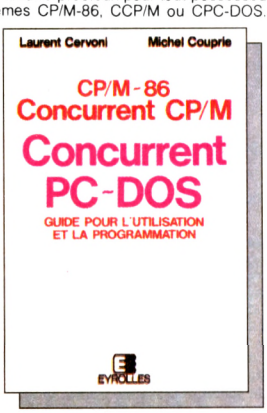
## CP/M-86. CONCURRENT CP/M — CONCURRENT PC- DOS

### Guide pour l'utilisation et la programmation

Par **L. Cervoni** et **M. Couprie.**

1985, 15,5 × 24, 216 pages. N° 8446 150 F

Premier ouvrage en français relatif à ces systèmes d'exploitation, ce livre a donc pour premier objectif de détailler le fonctionnement et la manière d'utiliser de tels systèmes. De nombreux exemples sont fournis de façon à permettre à l'utilisateur de se familiariser rapidement avec ces trois systèmes. Le lecteur trouvera des renseignements complémentaires par rapport aux documentations d'origine, les points peu ou pas développés dans ces dernières étant largement évoqués ici. Enfin, des éléments de description interne ainsi que les différentes méthodes de programmation possibles sous ces systèmes sont abordés. Ayant bénéficié, tout au long de sa conception de l'aide des ingénieurs de DIGITAL RESEARCH FRANCE, il offre une vision différente, guidée par une expérience d'utilisateur, ce qui en fait un auxiliaire précieux pour tout possesseur des systèmes CP/M-86, CCP/M ou CPC-DOS.




## INTRODUCTION AU SYSTÈME UNIX

Par **R. Fisher, F. Paris** et **A. Wilson.**
N° 8434 à paraître

## UNIX

### Mécanismes de base. Langage de commande. Utilisation

Par **H. Lucas, B. Martin,** Ingénieurs de recherche au C.N.A.M. et **G. de Sablet,** Maître-Assistant à l'Université PARIS V (René Descartes).

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

2e édition, 1985, mise à jour, 16,5 × 24, 204 pages, 30 figures. N° 8548 103 F

***Sommaire :*** Historique d'UNIX, situation actuelle. Le système UNIX, interfaces de l'utilisateur avec le système, environnement de programmation. Mécanismes de base du noyau du système : processus, communication et synchronisation, système de fichiers. Mise en œuvre : architecture du noyau, va-et-vient et gestion de mémoire, gestion du processeur, des entrées/sorties, système de fichiers. L'utilisateur et le système : procédure de LOGIN, utilisation du mot de passe, notion de session, d'utilisateur, communication entre utilisateurs. L'interpréteur de commandes : redirection des entrées/sorties, langage de commande. Opérations sur les fichiers : manipulation de fichiers, des noms, opérations sur les données. L'éditeur de texte ED : mode insertion, mode commande. Commandes de maintenance du système.

## UNIX SUR IBM-PC

Par **W. Twitty.** Traduit de l'anglais.
N° 8454 à paraître

***Sommaire :*** Caractéristiques des systèmes UNIX. Système de catalogues de fichiers d'UNIX. Tubes et filtres. Edition. Shell C et scripts du shell. Shell Bourne et scripts du shell. Commandes usuelles. Utilitaires. Traitement de texte et préparation de documents. Courrier électronique. Processus en avant-plan et en arrière-plan. Fonctions d'administration. Annexes : résumé des commandes UNIX, séquence des caractères en code ASCII.

## PREMIER CONTACT AVEC UNIX

Par **Y. Nishinuma** et **R. Espesser .**
N° 8460 à paraître

## LE SYSTÈME D'EXPLOITATION SOL

Par l'**A.D.I.** (Agence de l'informatique).

SOL est un système d'exploitation de la famille UNIX qui tend à s'imposer comme standard pour les mini et micro-ordinateurs. Il a été développé en France, dans le cadre d'un Projet Pilote de l'Agence de l'Informatique. Cet ouvrage se compose de trois volumes, manuels de référence pour l'utilisateur d'un système UNIX en général et de SOL en particulier.

### 1 - Présentation

1984, 15,4 × 24,3, 108 pages.
N° 8530 105 F

Présentation générale du système et de son architecture.

### 2 - Utilisation

1984, 15,4 × 24,3, 288 pages.
N° 8531 200 F

Manuel d'utilisation décrivant en détail chacune des commandes du système, présentées sous forme alphabétique.

### 3 - Programmation

1984, 15,4 × 24,3, 296 pages.
N° 8532 221 F

Manuel de programmation décrivant les appels système et les fonctions bibliothèque accessibles au programmeur.

## MS-DOS 2.X : LA VERSION FRANÇAISE

Par **R. Politis** et **B. Vanryb**
N° 8445 à paraître

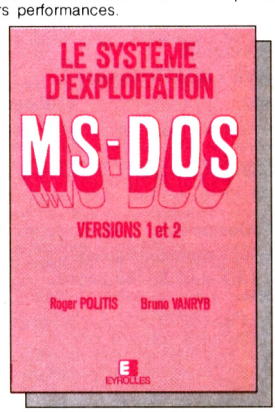
## LE SYSTÈME D'EXPLOITATION MS-DOS

### Versions 1 et 2

Par **R. Politis** et **B. Vanryb.**

1984, 15,4 × 24,3, 216 pages.
N° 8512 120 F

Consacré au système d'exploitation le plus largement implanté sur les micro-ordinateurs 16 bits, cet ouvrage est à la fois un guide d'initiation à MS-DOS et un manuel de référence. Toutes les versions sont traitées, aussi bien la 1.25 et 2.00 standard que leurs équivalents tournant sur IBM-PC. La première partie est consacrée à la définition du DOS, à son utilisation et à des rapports sur les systèmes d'exploitation et les termes employés. La deuxième partie, la plus importante, constitue une liste exhaustive de toutes les commandes et utilitaires de base du sytème (EDLIN, LINK). Un panorama des principaux logiciels disponibles sous MS-DOS termine l'ouvrage. Présentés sous forme de « mini-bancs d'essais », ils permettent de se faire une idée précise de leurs performances.




## CP/M ET SA FAMILLE

### Guide d'utilisation

Par **Ph. Dax,** Ecole Nle Supérieure des Télécommunications, Paris.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 144 pages. N° 8617 71 F

Voici une description complète du fonctionnement et des commandes de CP/M et MP/M, illustrée de nombreux exemples, ainsi qu'un guide des extensions actuelles nées de CP/M, de MP/M et de l'avènement des microprocesseurs 16 bits.

# Systèmes d'exploitation

## JCL ET GESTION DES TRAVAUX

### Guide pratique. Systèmes IBM OS/VS1 et OS/VS2-MVS

Par **P.Th. Nghiem,** Informaticien.

Voici un guide pratique pour tous ceux qui ont à soumettre des travaux à un système IBM OS/VS1 ou OS/VS2-MVS. Il présente le langage de description des travaux, encore appelé JCL (Job Control Language). Il servira aussi bien à ceux qui apprennent ce langage pour la première fois, qu'à ceux qui le pratiquent déjà et qui pourront y retrouver les informations dont ils ont besoin dans leur travail quotidien.

### 1 - Fonctions et JCL de base

1980, 16 × 24, 256 pages, nombreux schémas et figures. N° 8494 200 F

Ce tome expose les concepts et fonctions de base intéressant la Gestion des Travaux et les règles du langage JCL.

### 2 - Cas d'utilisation. JES2, JES3

1984, 16 × 24, 312 pages, 49 figures. N° 8487 200 F

Ce tome présente les cas d'utilisation importants du JCL, ainsi que deux chapitres sur les sous-systèmes JES2 et JES3 qui intéresseront les utilisateurs de l'OS/MVS.

# Microprocesseurs

## L'ASSEMBLEUR FACILE DU 6502 ET DU 6510

Par **F. Monteil.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 152 pages. N° 8604 78 F

***Sommaire :*** Systèmes numériques. La syntaxe assembleur 6502, registres internes, différents modes d'adressage, jeu d'instructions. Entrées/sorties : généralités, le 6510. Mise au point d'un programme assembleur. Les instructions mystérieuses du 6502.

## L'ASSEMBLEUR FACILE DU 65C02

Par **F. Monteil.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

N° 8442 à paraître

## L'ASSEMBLEUR FACILE DU 6809

Par **F. Bernard.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1985, 14,5 × 21,5, 168 pages. N° 8709 89 F

Pour ceux qui veulent aller plus loin en informatique individuelle, ce livre constitue un bon départ. Il vous initie progressivement aux instructions de l'assembleur en partant du BASIC et en développant des exemples de programmes classiques. De plus l'auteur vous livre des conseils pour bien programmer et réaliser des programmes qui « tournent ».

## L'ASSEMBLEUR FACILE DU Z 80

Par **O. Lepape.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 120 pages. N° 8605 71 F

***Sommaire :*** Assembleur et BASIC. Le microprocesseur, comment calcule-t-il ? Registres du Z 80. Modes d'adressage. Assembleur du Z 80. Jeu d'instructions.

## CARTE DE RÉFÉRENCE 6502/6510

Par **F. Monteil.**

***Série « Mémentos EYROLLES ».***

1984, 10 × 21, 20 pages, pliage accordéon. N° 6251 37 F

***Sommaire :*** Registres internes. Le 6510. Modes d'adressage. Instructions de chargement de registre, de mémoire, transfert de registre à registre. Instructions arithmétiques. Instructions logiques. Instructions sur le registre d'état. Instructions de comparaison. Instructions d'appel et de retour de sous-programme. Instructions de branchement. Instructions sur la pile. Instructions spéciales. Indicateurs à tester. Jeu d'instructions par mnémoniques. Timing. Jeu d'instructions par codes opérations. Tableau de conversion hexadécimal-décimal.

## GUIDE MATÉRIEL ET LOGICIEL 8086/8088 ET COPROCESSEUR MATHÉMATIQUE 8087

Par **B. Saguez.**

1985, 17 × 22, 152 pages, 83 figures, très nombreux tableaux. N° 8491 95 F

***Sommaire :*** Description logicielle du 8086/8088 : registres internes ; adressage de la mémoire et des entrées/sorties ; modes d'adressages des données, des entrées/sorties, des sauts du programme, interruptions externes, internes, instructions de transferts, arithmétiques, logiques, de traitement de chaînes, de sauts, de contrôle du processeur, temps d'exécution. Description logicielle du 8087 : représentations des nombres en virgule flottante, en nombres entiers binaires et BDC ; registres internes ; opérandes en mémoire ; synchronisation du 8087 et du 8086, instructions numériques, de contrôle du processeur. Description matérielle du 8086/8088 : structures internes, externes : brochages et descriptions des broches spécifiques à chaque microprocesseur, description des broches communes et chronogrammes. Description matérielle du 8087 : structure interne, synchronisation avec le 8086 ; structure externe — moyens de cette synchronisation.

## MISE EN ŒUVRE DU MICROPROCESSEUR 68000

### Etude du matériel et du logiciel de la famille

Par **P. Pelloso,** Ingénieur CNAM, enseignant en IUT et au Centre Associé Ouest-Parisien du CNAM-GESTOP, et **A. Semeteys,** Ingénieur EFR.

### Tome 1

2e édition, 1981, 16 × 24, 208 pages, 49 figures, très nombreux schémas et organigrammes. N° 8495 168 F

***Sommaire :*** 1re partie : de la logique câblée à la logique microprogrammée. Eléments de technologie. Logique câblée, logique microprogrammée : étude du processus, du système de commande câblée, du système de commande microprogrammé, 2e partie : généralités sur les ordinateurs orientés vers les microprocesseurs. Processus de type industrie contrôlé par un ordinateur. Echanges entre Unité centrale et mémoire centrale, structure de l'Unité centrale. Description d'un cycle d'écriture et de lecture en mémoire centrale. Modes usuels d'adressage. Rupture de séquence. Ordinateur, miniordinateur, microordinateur. 3e partie : famille 6800. Système minimum. Description du jeu d'instructions et utilisation. Programmation.

### Tome 2

1980, 16 × 24, 216 pages, 17 figures, très nombreux schémas. N° 8496 168 F

***Sommaire :*** 3e partie (fin) : famille 68000. Etude générale du matériel : architecture d'un système complet, des composants-signaux-brochage, caractéristiques électriques statiques, dynamiques, interruptions, chronogrammes d'exécution des instructions. Etude détaillée du PIA 6820/6821, exemple d'application. Etude détaillée de l'ACIA 6850, exemple type d'application. 4e partie : introduction au logiciel de base. Outil de base : programmes assembleur et éditeur de texte. Assembleur Motorola 6800. Programmation en langages évolués : assembleur et compilateur, compilateur et interpréteur, éditeur de liens et chargeur, programmation structurée des outils spécifiques, fiches signalétiques : systèmes de développement EXORCISER II, THEMIS.

## LE MICROPROCESSEUR 68000 ET SA PROGRAMMATION

Par **P. Jaulent,** Ingénieur C.N.A.M., Responsable du Département Formation de la Société Microprocess.

**4e tirage 1985, 15,4 × 24,3, 224 pages, 48 figures, 9 tableaux. N° 8549 154 F**

Sans négliger l'étude « MATÉRIEL » l'auteur, Ingénieur responsable de Formation, s'est intéressé à l'aspect « LOGICIEL » en développant tout particulièrement les instructions de haut niveau comme : LINK, UNLK, CHK, TAS. La présence de nombreux exercices de programmation SIMULES font de ce livre un outil de travail remarquable.

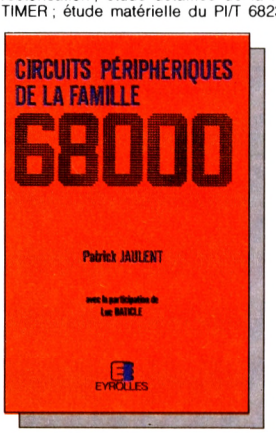
***Sommaire :*** Historique technique. Organisation interne du 68000 : registre d'état, de dodnnées, d'adresse, pointeur de pile. Fonctionnement du bus. Procédure d'exception. Modes d'adressage du MC 68000 et MC 68008. Instructions 68000. Exercices de programmation.

## CIRCUITS PÉRIPHÉRIQUES DE LA FAMILLE 68000

Par **P. Jaulent** et **L. Baticle.**

1985, 15,4 × 24,3, 296 pages, N° 8235 175 F

***Sommaire :*** Double contrôleur programmable de communications asynchrones DUART 68681 : principales caractéristiques ; organisation externe, interne ; fonction communications ; programmation ; interruptions ; exemples d'application ; différents circuits de communications série pour la famille 68000. Périphérique multi-fonction DUART MFP 68901 : principales caractéristiques des fonctions ; organisation externe, interne ; programmation du MFP 68901 : fonction PORT, fonction interruptions, fonction TIMERS, fonction USART, exemples d'application. Interface PARALLELE/TIMER PI/T 68230 : fonction PORT, fonction TIMER ; organisation externe, interne ; étude détaillée de la fonction PORT : mode Ø unidirectionnel 8 bits, mode 1 unidirectionnel 16 bits, mode 2 bidirectionnel 8 bits, mode 3 bidirectionnel 16 bits ; exemples de programmation ; interruptions PORT(s) vectorisation et autovectorisation ; étude détaillée de la fonction TIMER ; étude matérielle du PI/T 68230.




## ARCHITECTURE DES MINIORDINATEURS ET MICROPROCESSEURS

Par **A.G. Lipplatt.** Traduit de l'anglais.

1981, 15,4 × 24,3, 176 pages, 104 figures. N° 5104 112 F

Le premier chapitre rappelle les données de base concernant le fonctionnement d'un ordinateur et explique les différents termes employés en informatique. Le chapitre 2 décrit les types d'instructions communs à tous les ordinateurs et donne des exemples pratiques. Le chapitre 3 analyse un certain nombre de systèmes de codage fréquemment rencontrés et insiste sur les différentes combinaisons. Le chapitre 4 décrit les techniques d'adressage des mémoires. Les chapitres 5 et 6 expliquent le transfert des données et présentent les aspects matériels et logiciels des interruptions. Le chapitre 7 traite de l'arithmétique de l'ordinateur, des considérations sur les nombres flottants et l'arithmétique décimale, et les codes conditions.

## PRATIQUE DES CIRCUITS LOGIQUES

Par **J.M. Bernard** et **J. Hugon,** Ingénieurs en chef au C.N.E.T.

***Collection Technique et Scientifique des Télécommunications.***

1985, 15,4 × 24,3, 472 pages, 485 figures. N° 5227 204 F

Cet ouvrage regroupe les tomes 1 et 2 du livre « DE LA LOGIQUE CABLEE AUX MICROPROCESSEURS ». Mais de manière plus approfondie avec des exemples pratiques plus nombreux et en insistant sur les contraintes d'assemblage entre circuits (paramètres électriques et temporels). Des règles sont précisées pour calculer des montages fonctionnant avec sécurité dans le pire des cas.

***Sommaire :*** Eléments d'algèbre binaire. Codage et protection de l'information. Codage des nombres et opérations arithmétiques. réalisation électrique des fonctions logiques. Paramètres électriques et temporels des circuits logiques. Utilisation des paramètres électriques. Fonctions combinatoires usuelles et circuits associés. Extension des fonctions combinatoires. Conception des systèmes combinatoires. Fonctions séquentielles simples. Fonction de mémorisation. Fonction de comptage. Fonction de décalage. Assemblages séquentiels, calculs temporels. Mémoires, propriétés générales. Application des mémoires. Assemblage des boîtiers mémoire. Conception des systèmes séquentiels simples.

## DE LA LOGIQUE CÂBLÉE AUX MICROPROCESSEURS

Par **J.M. Bernard** et **J. Hugon.**

***Collection Technique et Scientifique des Télécommunications.***

### 3 - Méthodes de conception de systèmes

6e tirage, 1984, 15,4 × 24,3 160 pages, 94 figures et tableaux. N° 5223 126 F

***Sommaire :*** Le temps dans les systèmes logiques. Systèmes séquentiels simples et complexes. Séquenceur câblé et méthode de synthèse. Séquenceur microprogrammé et méthode de synthèse. Anomalies fréquentes dans les schémas. Caractéristiques des microprocesseurs. Synthèse avec microprocesseur. Quelques aspects de la réalisation des équipements. Comparaisons entre méthodes.

### 4 - Application des méthodes de synthèse

7e tirage, 1985, 15,4 × 24,3, 272 pages, 178 figures. N° 5224 200 F

Ce tome illustre par des exemples l'emploi des différentes méthodes décrites dans le tome 3 : séquenceur câblé, microprogrammé, microprocesseur, en allant jusqu'aux schémas détaillés.

***Sommaire :*** Cycles d'horloge. Organigrammes fonctionnels. Séquenceurs câblés. Gestion d'un terminal avec séquenceur câblé, microprogrammé. Etude d'un schéma non structuré. Gestion d'un système de télémesure avec séquenceur câblé, microprogrammé. Etude du microprocesseur Motorola 6 800. Réalisation du système de télémesure avec microprocesseur. Exercices sur le système de télémesure. Utilisation d'un microordinateur.

## LES MICROPROCESSEURS 8 BITS

### Nouveaux produits

Par **E. Horlait,** Université Pierre et Marie Curie (Paris VI), E.N.S.T. (Paris) et **R. Joly,** E.N.S.T.

2e tirage, 1984, 15,4 × 24,3, 184 pages, 71 figures, 11 planches et 4 tableaux. N° 8613 120 F

***Sommaire :*** De l'ordinateur au microprocesseur. Le microprocesseur et son environnement. Microprocesseurs spécialisés. Domaines d'application des microprocesseurs. Structure et fonctionnement. Les produits INTEL : le microprocesseur 8080, les autres circuits de la famille 8080, l'évolution vers le 8085, le microprocesseur 8088. Les microprocesseurs 8 bits MOTOROLA : le microprocesseur MC 6800, le microprocesseur MC 6802, le microprocesseur 6808, le microprocesseur 6809. Les produits ZILOG : le ZILOG Z 80, les autres circuits de la famille. Les produits de National Semiconductor Corporation : le SC/MP, la famille NSC 800. La famille Fairchild F8.

## PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR 6809

Par **Bui Minh Duc,** Ingénieur INSA.

3e tirage, 1985, 15,4 × 22, 388 pages, 10 figures, 11 tableaux, 35 applications. N° 8546 166 F

***Sommaire :*** Introduction : code binaire, octal ou hexadécimal, mnémonique, assembleur, langages évolués, utilité de l'assembleur. Syntaxe. Modes d'adressage et syntaxe assembleur correspondante. Techniques élémentaires : étude de quelques opérations simples, boucles de comptage d.opérations, fonctions de comparaison et d'identification, conversion de codes (code ASCII), calculs arithmétiques. Techniques de transfert de paramètres aux sous-programmes : utilité des sous-programmes assembleur, fonctionnement des piles système S et utilisateur U, passage de paramètres par variables dans les registres, par pointage de la zone de stockage. Interfaces de communication, interface série asynchrone ACIA 6850, interface parallèle PIA 6821. Système d'interruption 6809. Résumé des instructions.

# Microprocesseurs

## MICROPROCESSEURS 8086-8088 Architecture et programmation. Coprocesseur de calcul 8087

Par **J.M. Trio,** Docteur-ingénieur au Centre National de Recherche Scientifique.

2e édition, 1985, mise à jour, 15,4 × 24,3, 240 pages, 30 figures, 14 tableaux. N° 8511 130 F

***Sommaire :*** Organisation du matériel, du logiciel. Structures d'un programme, le segment, directive PROC/ENDP, GROUP, lien entre module. Définition et initialisation des données : constantes, variables, record, structure. Accès aux données : opérandes, opérateurs d'attribut, directive ASSUME, utilisation de la pile. Description des circuits : le CPU, les échanges, circuits de la famille du 8088/8086, interruptions. Jeu d'instructions : transfert de données, opérations arithmétiques, logiques, instructions répétitives, de branchement, contrôle de processeur. Coprocesseur de calcul 8087 : description fonctionnelle, architecture du processeur, jeu d'instruction.

## LES MICROPROCESSEURS 16 BITS À LA LOUPE

Par **R. Dubois,** Ingénieur en chef à la CEGOS, Responsable du département « Formation et conseil en électronique et informatique industrielle ».
Edition entièrement remaniée (en 2 tomes).

### 1 - Familles 8086-8088 et Z 8000 et leurs coupleurs

1985, 15,4 × 24,3, 408 pages, 222 figures, 33 tableaux. N° 5106 210 F

***Sommaire :*** Nouveaux concepts. Grandes familles : 8086, Z 8000, MC 68000, NS 32000, TMS 99000. Principe de fonctionnement des circuits de gestion de mémoire. Le microprocesseur 8086. Coupleurs de la famille 8080/8085. Gestion d'un clavier à l'aide d'un contrôleur spécialisé : le 8279. Le contrôleur programmable de communications 8273. Contrôleur de disquette double intensité : le 8272 et son architecture. Noyau temps réel, intégré dans le silicium. Processeur d'entrée/sortie 8089. Processeur arithmétique 8087. Architecture multimicroprocesseur à base de 8086 et 8088. Les successeurs du 8086. Circuits bureautiques. Le Z 8000. Circuit de gestion mémoire : ZILOG Z 8010. Versions du Z 8000 supportant la mémoire virtuelle : Z 8003/Z 8004 ainsi que l'unité de gestion de mémoire virtuelle Z 8015. Processeur d'entrée/sortie Z 8090. Coprocesseur de calcul Z 8070. Comment interfacer les coupleurs de la famille Z 8000 au 8086/8088. Logiciel temps réel ZRTS.

### 2 -

N° 5107 à paraître

## ELÉMENTS DE MICROORDINATEURS

### Du transistor au Z 80. Logique, programmation et interfaces

Par **M. Boutaleb-Joutei,** Ingénieur ENSEA Paris, Msc.A, Sherbrooke.

3e édition, 1983, 16,5 × 21, 408 pages, 137 figures, 45 tableaux, 196 exercices dont 79 avec solutions. N° 8486 192 F

Voici un ouvrage qui n'omet aucune notion essentielle reliée au fonctionnement, à la conception et à la programmation des microordinateurs. Les aspects logiciels et matériels y sont abondamment commentés, notamment au niveau de la conception d'un microordinateur, de son programme moniteur et de ses circuits d'interfaces. Les deux derniers chapitres traitent des principales caractéristiques des équipements périphériques et suggèrent quelques programmes d'application.

## LE MICROPROCESSEUR 6809 Ses périphériques et le processeur graphique 9365-66

Par **C. Dardanne,** avec la collaboration de **J. Boulestelx.**

4e tirage, 1984, 15,4 × 24,3, 304 pages, 114 figures, 14 tableaux. N° 8612 210 F

***Sommaire :*** Le microprocesseur 6809 : organisation matérielle, architecture interne, mode d'adressage, jeu d'instructions. Possibilités logicielles du 6809 : programmation en assembleur, en langage évolué. Interfaces de la famille 6809 : interfaces de la famille 6800, spécifiques famille 6809, fonctionnement en interruption. Le processeur graphique EF 9365-66. Application à base de 6809 et de 9366.

# Informatique et enseignement

## L'ENFANT AUX COMMANDES DE L'ORDINATEUR Applications en Basic sur Sinclair Spectrum

Par **D. Krieger.**

1984, 17 × 24, 136 pages. N° 9600 83 F

Cet ouvrage présente différents logiciels à des fins éducatives. Ces programmes écrits en Basic, faciles à modifier, mettent à votre disposition des sujets aussi divers que l'orthographe, le calcul, la musique, la géographie française, la logique ou le dessin. En outre des programmes utilitaires (éditeurs d'écran, traitement de carte) peuvent alimenter vos propres programmes.

## LES MATHÉMATIQUES POUR LES ÉLÈVES DE 6 À 16 ANS SUR M05 ET T07-70

Par **F. Gangloff.**
N° 8426 à paraître

## M05/T07-70. PROGRAMMES PÉDAGOGIQUES

Par **D. Krieger.**

1985, 18 × 25, 168 pages. N° 9601 93 F

Ce livre présente des programmes de jeux originaux basés sur l'orthographe, le calcul, la géographie, la musique, le dessin ou la logique. Ces programmes bien qu'élaborés sont aisément modifiables afin de pouvoir être adaptés à tous les besoins. Les listages ont été établis sur T07 et les (rares) modifications pou M05 sont indiquées.

## RÉALISEZ VOS JEUX ÉDUCATIFS

Par **M. Ducamp** et **P. Schaeffer.**

1985, 17 × 24, 144 pages. N° 8484 87 F

Cet ouvrage s'adresse aux parents et éducateurs. Il comporte : six programmes destinés aux préscolaires ou aux classes maternelles, neuf programmes pour l'enfant des classes primaires, enfin, cinq programmes qui sont essentiellement des simulations d'expériences scientifiques ou d'appareils. Chaque programme est commenté en détail (présentation, utilisation, organigramme, structure du programme), viennent ensuite la liste des instructions Basic et des idées de développement possibles.

## 40 PROGRAMMES PÉDAGOGIQUES EN BASIC MSX

Par **D. Krieger.**

1985, 18 × 25. 232 pages, N° 8468 95 F

Ce livre vous propose 40 programmes où l'informatique renouvelle, sous la forme de jeux ou d'exercices, l'apprentissage de l'écriture, de l'orthographe, du calcul, de la géographie française, du dessin ou de la logique. Le fonctionnement de ces programmes est décrit et illustré ; leurs listages sont analysés. En effet, ces logiciels, bien qu'élaborés, sont aisément modifiables dans leurs cours et leurs fichiers. Enfin, deux utilitaires (création de lutins et traitement de carte) peuvent alimenter vos propres réalisations.

## LE FRANÇAIS POUR LES ÉLÈVES DE 6 À 16 ANS SUR THOMSON M05, T07, T07-70

Par **F. Gangloff.**

1985, 15,5 × 24, 224 pages, N° 8449 96 F

Les 47 programmes de ce livre répondent à la plupart des situations de la scolarité en français.

***Sommaire :*** Apprentissage de l'alphabet. Travail sur les mots. Lecture. Expression écrite. Grammaire. Orthographe. Conjugaison. Vocabulaire.

# Bases de données

## DONNÉES DE BASE POUR BASE DE DONNÉES

Par **F. Fargette.**

1985, 17 × 24, 208 pages, 125 figures.
N° 8481 150 F

Cet ouvrage est, dans sa première partie, un guide permettant l'initiation, puis, au cours des différents chapitres, il décrit les techniques les plus actuelles. L'auteur a su, malgré la technicité du sujet, se mettre à la portée du profane et débuter avec les notions les plus simples. Les modèles logiques d'organisation sont ensuite décrits puis enfin les modèles relationnel, hiérarchique ou en réseau avec leurs principales organisations physiques.

## INTRODUCTION AUX SYSTÈMES DE GESTION DE BASES DE DONNÉES

Par **Pépin.**

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1985, 16,5 × 24, 256 pages, 70 figures.
N° 8807 160 F

Cet ouvrage, accessible au lecteur abordant pour la première fois le sujet, présente en les illustrant d'exemples concrets, les fondements et les principales techniques utilisées pour la conception et la réalisation de systèmes de gestion de bases de données. Il est destiné aux étudiants, ingénieurs, chercheurs et enseignants en informatique, ainsi qu'aux utilisateurs de bases de données soucieux de comprendre le fonctionnement des systèmes dont ils font usage, et aux informaticiens qui les mettent en œuvre.

## L'ART DES BASES DE DONNÉES

Par **S. Miranda,** Professeur d'Informatique. Faculté des Sciences, Parc Valrose, Nice et **J.M. Busta,** Docteur, Directeur du Centre de Calcul, Université de St Jacques de Compostelle, La Coruna, Espagne.

Cet ouvrage est une mine d'informations que les qualités pédagogiques des auteurs rendent claires et digestes. De nombreux exemples, une bibliographie très riche, en font un outil indispensable.

## 1 - Introduction aux bases de données

1984, 15,4 × 24,3, 244 pages, 39 figures, nombreux exemples. N° 8533
180 F

Ce premier tome est principalement consacré à l'exposé des bases de données dites de « première génération ». Les auteurs introduisent les principaux concepts qui sous-tendent les bases de données en rappelant l'architecture fonctionnelle proposée par le groupe ANSI-SPARC pour un système de gestion de bases de données. Puis ils examinent les principaux modèles logiques de données, hiérarchiques, en réseau, et relationnels ; de même que les principaux modèles physiques. Le principal SGBD hérarchique commercialisé, IMS-V2 est étudié ainsi que le SGBD en réseau IDS-II.

## 2 - Bases de données relationnelles

N° 8456 à paraître

## BASES DE DONNÉES Les systèmes et leurs langages

Par **G. Gardarin,** Professeur, Université Paris VI, Conseiller Scientifique, I.N.R.I.A.

3e tirage, 1985, 15,4 × 24,3,
280 pages, 160 figures et tableaux.
N° 8550 176 F

Cet ouvrage propose une synthèse des principaux résultats concernant les algorithmes et méthodes de gestion de bases de données, en partant des systèmes simples, utilisés quotidiennement, pour aller jusqu'aux problèmes qui restent encore du domaine de la recherche. De plus, son contenu bénéficie des travaux effectués à l'Institut National de la Recherche en Informatique et Automatique et aussi des travaux pédagogiques menés par l'auteur à l'Université de Paris VI.

***Sommaire :*** Gestion des fichiers. Objectifs et architectures des systèmes de gestion de bases de données. Le modèle relationnel. Les langages de manipulation de données relationnelles. Les modèles d'accès et les langages navigationnels. Le contrôle des accès concurrents. Résistance aux pannes et sécurité des données. L'évaluation de questions.

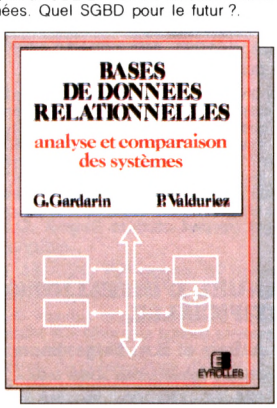
## BASES DE DONNÉES RELATIONNELLES Analyse et comparaison des systèmes

Par **G. Gardarin,** Professeur à l'Université P. et M. Curie (Paris), Conseiller Scientifique à l'INRIA et **P. Valduriez,** Chercheur à Microelectronics and Computer Technology Corporation, Austin-Texas.

1985, 17 × 24, 344 pages, 106 figures, 7 tableaux. N° 8509 210 F

Cet ouvrage présente une analyse détaillée des plus importants systèmes relationnels. Les concepts de base utiles à sa parfaite compréhension sont contenus dans le livre de G. Gardarin « Bases de données. Les systèmes et leurs langages ».

***Sommaire :*** Présentation du modèle relationnel. Introduction comparative aux grands systèmes relationnels et description détaillée des systèmes suivants : Systèmes IBM, SQL/DS et DB2. INGRES, SABRE, un système français issu de la recherche. DATACOM/DB, FOCUS, NOMAD 2, ORACLE, RAPPORT, TIS, UNIFY. Sur micro-ordinateurs : DBASE II/III, KNOWLEDGE-MAN, R:BASE 4000, ALADIN, QBE, MICROBE ET PEPIN. Machines bases de données. Quel SGBD pour le futur ?.

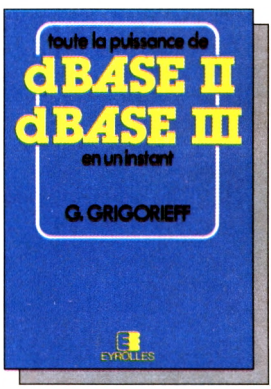



## TOUTE LA PUISSANCE DE DBASE II/DBASE III EN UN INSTANT

Par **G. Grigorieff.**

1985, 15,4 × 24,3 176 pages, N° 8474
115 F

Les auteurs ont sélectionné « 45 problèmes de tous les jours » de manière à permettre à l'utilisateur même peu versé en programmation de disposer immédiatement de toute la puissance de dBase II, (les légères modifications pour dBase III sont indiquées). La dernière partie est plus spécifiquement consacrée à dBase III. Vous y trouverez les explications pour transférer des programmes écrits sous dBase II en dBase III.




## LES SYSTÈMES DE GESTION DE BASES DE DONNÉES Théorie et pratique

Par **J. Akoka,** Professeur (ESSEC).

1984, 15,4 × 24,3, 320 pages, nombreux tableaux et figures. N° 8528
170 F

Ce livre réserve une large part aux aspects pratiques relatifs à la gestion d'une base de donnée. Il comprend : les techniques traditionnelles de gestion de fichiers, un panorama complet des modèles de données, une présentation exhaustive des modèles de base de données hiérarchique, réseau et relationnel, une méthodogie de choix des SGBD, un panorama complet des SGBD, ainsi que les techniques de mise en place, les problèmes de sécurité et d'intégrité des données.

## NOUVELLES PERSPECTIVES DES BASES DE DONNÉES

Par **G. Gardarin.**
N° 8425 à paraître

## PREMIERS PAS AVEC DBASE III SUR IBM-PC

Par divers auteurs, sous la coordination de **S. Miranda.**
N° 8430 à paraître

## UNE INTRODUCTION À DBASE III

Par **F. Ghoche.**
N° 8443 à paraître

# B Bases de données

### PREMIERS PAS AVEC INFOSTAR SUR IBM-PC

Par divers auteurs, sous la coordination de **S. Miranda.**
N° 8429 à paraître

### PREMIERS PAS AVEC KMAN SUR IBM-PC

Par divers auteurs, sous la coordination de **S. Miranda.**
N° 8433 à paraître

### PREMIERS PAS AVEC MULTILOG SUR IBM-PC

Par divers auteurs, sous la coordination de **S. Miranda.**
N° 8431 à paraître

### PREMIERS PAS AVEC RBASE 4000 SUR IBM-PC

Par divers auteurs, sous la coordination de **S. Miranda.**
N° 8432 à paraître

### LA PRATIQUE DE DBASE II

Par **J.C. Guillemot.**
1985, 18 × 25, 208 pages. N° 8524 140 F

Voici une présentation pratique de ce logiciel. Cet ouvrage initie d'une manière progressive et didactique, à l'aide d'exemples directement utilisables et d'exercices de synthèse, vous permettant par la suite de faire vous-même vos premières applications sans aucune difficulté.

### DBASE II SANS EMBÛCHES

Par **G. Grigorieff.**
2e tirage, 1985, 15,4 × 24,3, 176 pages. N° 8502 115 F

***Sommaire :*** Qu'est-ce qu'une base de données, qu'est-ce que dBase II. Premiers pas en dBase II : syntaxe, créer, visualiser, saisir des données, utilisation d'une base de données, erreurs, modifier les données d'une rubrique, la structure d'un fichier, trier, indexer, retrouver des informations rapidement, le pointeur, variables, macro-instructions. Copier et imprimer avec dBase II. Programmer : écrire, créer et exécuter, créer un menu. Programmes d'applications. Adapter dBase II à ses besoins : options actives/inactives, options variables, comment commader son imprimante. Extensions de dBase II. Annexes utiles : différents fichiers, commandes CPM, Modify command ou Wordstar ? Comment alimenter dBase II à partir de WS, etc. Listing complet du programme libraire.

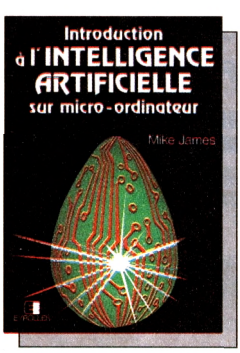
# I Intelligence artificielle

(voir également rubriques « LISP » et « PROLOG » en Langages)

### INTRODUCTION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR MICRO-ORDINATEUR

Par **M. James.** Traduit de l'anglais.
1985, 14,5 × 21,5, 160 pages, 16 figures, 3 tables. N° 8483 95 F

Ce livre présente quelques idées maîtresses de l'Intelligence Artificielle, complétées par des programmes illustrant les méthodes. Seuls sont nécessaires une connaissance de la programmation en Basic et un ordinateur personnel doté du Basic. Il tend à présenter un aperçu cohérent de plusieurs domaines distincts de l'Intelligence Artificielle, mais son principal objectif est de montrer que les applications pratiques de l'Intelligence Artificielle sont maintenant possibles. En testant les exemples de programmes et en découvrant les performances qu'ils peuvent atteindre, compte tenu de leur faible sophistication, vous acquérerez une confiance suffisante dans les méthodes utilisées pour développer de véritables programmes d'application par la suite.




### EXPÉRIENCES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN BASIC

Par **J. Krutch.** Traduit de l'anglais.
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
2e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 128 pages, 18 figures et photos. N° 8672 79 F

Avec ce livre le lecteur va pouvoir expérimenter quelques-unes des techniques de l'intelligence artificielle : participer à un jeu, résoudre des problèmes, raisonner, créer et communiquer, ceci à l'aide d'un petit ordinateur doté d'un Basic étendu.

### INTRODUCTION AUX SYSTÈMES EXPERTS

Par **M. Gondran,** Maître de Conférences à l'Ecole Polytechnique.
2e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 108 pages, 15 figures. N° 8534 84 F

Voici un ouvrage qui présente une introduction aux systèmes experts en essayant de répondre aux questions suivantes : Quelle est la place des systèmes experts en Intelligence Artificielle ? Comment fonctionnent-ils ? Quelles en sont les forces et les faiblesses ? Quel en est l'avenir ? Avec les systèmes experts, l'informatique affronte l'un de ses défis les plus prometteurs et les plus difficiles.

### MANUEL D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Par **A. Barr** et **E.A. Feigenbaum.**
***Collection « Intelligence Artificielle ».***
N° 8424 à paraître

### PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN BASIC

Par **M.G. Montell** et **R. Schomberg.**
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1985, 14,5 × 21,5. 176 pages. N° 8237 110 F

Cet ouvrage vous propose de découvrir progressivement à travers des programmes de jeux les notions fondamentales qui sont à la base de la plupart des développements en Intelligence Artificielle : récursivité, représentation des connaissances, méthodes de parcours des arbres, stratégies de recherche, heuristiques. Afin de lier l'utile à l'agréable, les programmes traitent de problèmes de jeux de réflexion à un ou deux joueurs. Chaque programme, écrit en Basic Microsoft, est analysé en détail et afin de maîtriser les algorithmes mis en œuvre, la plupart de ces programmes sont dotés d'une fonction de trace permettant de suivre pas à pas leur déroulement. Ils s'exécutent sans modification sur la plupart des machines et sont facilement adaptables dans les différents dialectes Basic.

### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : RÉSOLUTION DE PROBLÈMES PAR L'HOMME ET LA MACHINE

Par **J.L. Laurière.**
***Collection « Intelligence artificielle ».***
N° 8199 à paraître

# Intelligence artificielle

## TEXTES, ORDINATEURS ET COMPRÉHENSION

Par **J. Pitrat.** Directeur de Recherche au C.N.R.S., Lab. C.F. Picard, Institut de Programmation, Université P. et M. Curie.

***Collection « Intelligence Artificielle ».***

1985, 15,4 × 24,3, 216 pages, 37 figures. N° 8198 185 F

Ce livre s'adresse à ceux qui s'intéressent à l'intelligence artificielle, et en particulier aux informaticiens qui vont rencontrer de plus en plus souvent des applications où l'ordinateur recevra ses connaissances et ses ordres en français. Mais alors plusieurs problèmes doivent être résolus, qui font l'objet de ce livre : que signifie « comprendre » quand il s'agit d'un programme ? Comment réaliser des programmes qui comprennent ? Comment réaliser des programmes capables de produire des textes ? Par ailleurs, de quelles connaissances doivent disposer tous ces programmes ? Que savons-nous faire actuellement et quels nouveaux développements se préparent pour le futur ?.

## PRATIQUEZ L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Par **J.P. Aubert** et **R. Schomberg.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e édition, 1985, entièrement remaniée, 14,5 × 21,5, 144 pages. N° 8650 82 F

Cet ouvrage offre à la fois des voies nouvelles au fanatique de micro-ordinateur, et au débutant une bonne introduction à l'intelligence artificielle. Il explique tout d'abord les modèles classiques de programmation de jeux, puis des systèmes experts, pour aborder ensuite les possiblités qu'offrent les nouveaux langages tels que PROLOG, LOGO...

# Graphiques

## LA RÉALISATION DES LOGICIELS GRAPHIQUES INTERACTIFS

Travaux dirigés de l'Ecole d'été d'informatique (CEA-EDF-INRIA) tenue au Bréau-sans-Nappe du 7 au 27 juillet 1979

Par **un groupe d'Ingénieurs.**

***Collection de la Direction des Etudes et Recherches d'Electricité de France.***

1982, 15,5 × 24, 256 pages, 89 figures. N° 1575 123 F

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un travail exhaustif, les principaux problèmes de réalisation des logiciels graphiques interactifs sont abordés dans cet ouvrage : structure générale, logiciels élémentaires, préparation à la visualisation, description, logiciels graphiques de base pour dessins ou images, logiciels d'application. Ce livre est donc destiné aussi bien aux enseignants et étudiants qu'aux concepteurs de systèmes graphiques interactifs.

## GRAPHISME 3D SUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR

Par **J.L. Vuldy.**

3e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 128 pages, 98 figures. N° 8624 78 F

Avec ce livre, vous allez découvrir le monde fascinant de la simulation et de l'image en trois dimensions sur votre micro-ordinateur. Sa pédagogie progressive vous permet de programmer en connaissance de cause vos applications graphiques dans le plan, puis dans les trois dimensions de l'espace. Certains aspects de la « CAO » (Conception assistée par Ordinateur) sont ainsi démystifiés, vous ferez enfin vos premiers pas dans ce que l'on appelle aujourd'hui la « Synthèse d'images ».

## NOUVEAUX DESSINS GÉOMÉTRIQUES ET ARTISTIQUES AVEC VOTRE MICRO-ORDINATEUR

Par **J.P. Delahaye.**

N° 8467 à paraître

Ce livre peut être lu et utilisé indépendamment de l'ouvrage « Dessins géométriques et artistiques sur votre micro-ordinateur » du même auteur, les idées, programmes et dessins présentés ici étant différents, le fond restant le même : donner la possibilité aux possesseurs de micro-ordinateurs soit de recopier les programmes, soit de les adapter, cette dernière façon d'utiliser les programmes, la plus intéressante, étant rendue possible par la présence de nombreux paramètres et des explications détaillées. Pour chacun des 300 dessins, chaque programme qui le réalise a été donné. un grand nombre de références concernant les arts géométriques, le dessin artistique par ordinateur et divers sujets traités dans ce livre, sont données à la fin. Elles seront utiles à ceux qui veulent aller plus loin.

## ZX SPECTRUM ET SPECTRUM + : TECHNIQUES GRAPHIQUES AVANCÉES

Par **I.O. Angell** et **B.J. Jones.** Traduit de l'anglais.

1985, 16 × 24, 256 pages, 62 figures, 75 exercices. N° 8453 176 F

Ce livre introduit le graphisme sur ordinateur en menant le lecteur des notions élémentaires jusqu'aux concepts avancés de graphisme des caractères, de constructions d'objets en trois dimensions et d'algorithmes de lignes (et de surfaces) cachées. Il contient les idées élémentaires et les informations de base sur les pixels et sur le graphisme en deux dimensions. Une section est consacrée au graphisme des caractères et à l'affichage des données. Il traite de la géométrie dans l'espace de dimension 3, et d'une variété de projections de cet espace dans l'espace (de dimension 2) des périphériques graphiques. Il peut être considéré également comme un livre de « recettes », composé de programmes graphiques, destiné à ceux qui veulent dessiner des images complexes avec leur Spectrum. Certains programmes peuvent être utilisés pour former un logiciel de production de diagrammes (diagrammes sectriels, histogrammes et graphismes).

## 25 PROGRAMMES GRAPHIQUES EN BASIC MICROSOFT

Par **T.J. O'Malley.** Traduit de l'anglais.

1985, 17 × 22, 192 pages, 50 figures. N° 8232 125 F

Cet ouvrage examine avec attention la manipulation des graphiques par les différents ordinateurs et vous montre comment votre écran vidéo ou votre imprimante pourront les traiter. Créer des graphismes animés, dessiner des images fixes, réalistes et abstraites, réaliser la simulation d'une navette spatiale, tracer des dessins architecturaux et des paysages en basse ou haute résolution, construire le modèle d'une fonction en 3 dimensions, tracer des graphiques en 2 dimensions, des rapports statistiques, des cartes, des diagrammes, vous pourrez faire tout cela avec cette collection de programmes écrits en Basic Microsoft.

# Graphiques

### GRAPHISMES IBM-PC/XT ET COMPATIBLES

Par **G. Cuellar.** Traduit de l'anglais.
1985, 15,5 × 24, 372 pages. N° 8466
230 F

Avec cet ouvrage, vous allez pouvoir profiter pleinement des possibilités graphiques de votre IBM-PC ou XT. En effet, vous pourrez réaliser sur votre ordinateur des graphiques et des images complexes, créer et sauvegarder de nouvelles formes, les mettre en couleur et les animer selon vos idées. Il vous présente, en s'appuyant sur une quantité inégalée d'exemples astucieux et inédits, toutes les méthodes de programmation graphique accessibles rapidement, à partir du Basic, sur votre micro-ordinateur. Vous y trouverez : les concepts de base, les lignes droites et les rectangles, les formes circulaires, le coloriage, la haute-résolution, le sous-langage DRAW, le texte dans les graphiques, les transformations, la sauvegarde et la restitution de parties de l'écran, l'animation, le graphisme 3D, les graphiques en gestion.

### DESSINS GÉOMÉTRIQUES ET ARTISTIQUES AVEC VOTRE MICRO-ORDINATEUR

Par **J.P. Delahaye.**
1985, 18 × 25, 256 pages, 252 dessins.
N° 8224 120 F

Le but de ce livre est d'apprendre à obtenir des dessins géométriques et artistiques sur votre micro-ordinateur, ceci grâce à la présence de nombreux exemples (plus de 250) avec pour chacun d'eux, le programme correspondant. Vous y découvrirez des polygones et des étoiles, des courbes extraordinaires, de merveilleuses surfaces mathématique, enfin des objets en trois dimensions. Mais surtout, le plus grand interêt de ce livre est qu'il ouvre d'énormes possibilités créatrices, les programmes ayant été conçus de manière à obtenir de nombreuses variantes très différentes.

### L'APPLE ANIMÉ 3D

Par **Ph. Cohen.** Traduit de l'anglais.
1985, 15,4 × 22, 184 pages, 40 figures.
N° 8490 90 F

Avec ce livre, vous apprenez à utiliser pleinement les possibilités graphiques de votre Apple, à l'aide du Basic. Comment créer des figures simples, et les faire se déplacer autour de l'écran, ensuite comment les animer, pour construire vos propres jeux vidéo, et aussi donner à vos graphismes l'apparence de la troisième dimension. Enfin, il vous apprend comment calculer vos graphiques depuis un point d'observation quelconque dans l'espace de façon à les visualiser sous n'importe quelle perspective : vraiment du 3-D !.

# Micro-ordinateurs

## Généralités

### APPRENTISSAGE ET UTILISATION DU BUS IEEE 488/CEI 625

Par **J.J. Vey,** Ingénieur E.S.E.
1985, 17 × 22, 232 pages, 60 figures, 11 tableaux, 8 photos. N° 5105 155 F

Cet ouvrage est conçu pour faciliter l'apprentissage du bus à un utilisateur qui souhaite dans un délai minimum acquérir les bases théoriques et les conseils nécessaires à la mise en œuvre de son application. Dans un deuxième temps, le lecteur recherchant une solution à un problème plus spécifique ou ayant besoin d'une connaissance plus approfondie du standard IEEE 488, trouvera pour chaque partie un complément répondant à son besoin.

### MAÎTRISEZ LES INTERFACES DE VOTRE MICRO-ORDINATEUR

Par **F. Saguez** et **Ch. Andrieux.**
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1984, 14,5 × 21,5, 144 pages, 68 figures et photos. N° 8678 85 F

Cet ouvrage expose comment interfacer un ordinateur personnel (TO 7, Apple II/IIe, TANDY, COMMODORE, SINCLAIR, ORIC. ou autre) avec son environnement. Vous y trouverez réunis tous les éléments nécessaires, à commencer par quelques règles-guides pour la conception d'une interface, des configurations des prises d'extension de différents micro-ordinateurs, des schémas électroniques éprouvés, essayés et accompagnés d'explications de fonctionnement, des dessins de circuits imprimés ( à l'échelle 1) ainsi que l'implantation des composants, des symboles et des brochages des circuits intégrés utilisés, enfin, des programmes d'application écrits en Basic illustrant quelques utilisations typiques de ce nouveau type d'interface.

### MICRO-ORDINATEURS : COMMENT ÇA MARCHE

Par **R. Schomberg.**
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
2e tirage, 1983, 14,5 × 21,5, 96 pages, 41 photos, nombreux schémas.
N° 8595 71 F

Voici de manière claire et concise les principes de fonctionnement de tous les éléments qui constituent l'univers des micro-ordinateurs, et qu'il vous faut maîtriser.

## ALICE

### DESSINER, PEINDRE ET JOUER AVEC ALICE ET TANDY MC 10

Par **L. Gros.**
1984, 17 × 22, 152 pages, 75 figures.
N° 8500 83 F

Apprendre à programmer en dessinant, en coloriant et en jouant, tel est l'objectif de ce livre qui réussit ainsi à joindre l'utile et l'agréable. Vous pourrez faire du dessin à main levée et créer des effets graphiques, apprendre la géographie, programmer de nombreux jeux faisant appel à votre intelligence et à votre habileté. Vous aurez aussi appris à programmer en Basic Microsoft, un standard du marché.

### LA CONDUITE DES ALICE 32 ET ALICE 90

Par **F. Bernard.**
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1985, 14,5 × 21,5, 176 pages, nombreux tableaux. N° 8473 99 F

Avec « La Conduite des Alice-32 et Alice-90 » vous découvrirez les possibilités de ces deux machines, pratiquement similaires dans leur fonctionnement. Tout d'abord les instructions et commandes Basic, les possibilités graphiques et les différents modes d'affichage sont décrits en détail et illustrés de nombreux exemples pratiques. Mais l'intérêt principal de cet ouvrage est qu'il est avant tout consacré au langage machine. Vous apprendrez à connaître la structure interne du microprocesseur de l'Alice, le 6803, ses registres internes, ses modes d'adressage et son jeu d'instructions. Un chapitre entier est consacré aux routines de la ROM moniteur qui vous permettront de créer vos propres programmes assembleur.

## AMSTRAD

### JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD

Par **C. Delannoy.**
1985, 15,5 × 22, 152 pages. N° 8436
85 F

***Sommaire :*** Numéroter des instructions : tout un programme. Des chiffres, des lettres. Pour établir le dialogue. Bouclez... bouclez. Faire des boucles sans compter. Prendre une décision. Jouer avec le hasard. Choisir son emplacement. Animer. Maîtriser vos déplacements. Eviter les collisions.

## APPLE

### JE DÉBUTE EN BASIC APPLE II

Par **C. Delannoy.**
1985, 15,5 × 22, 152 pages. N° 8302
92 F

Vous débutez en Basic et vous avez choisi un Apple pour vous initier. Ce livre est fait pour vous ! Ne supposant aucune connaissance préalable, il vous fera acquérir de manière

simple et progressive les bases nécessaires à une bonne programmation. Il vous conduira à une bonne maîtrise du Basic de votre Apple et de ses particularités graphiques et sonores et vous ouvrira la voie de « l'animation ». Vous serez ainsi en mesure de réaliser vos propres programmes personnels, y compris des « jeux vidéo ».

### LA CONDUITE DE L'APPLE II

Par **J.Y. Astier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

#### 1- Le Basic de l'Apple II

3e tirage, 1984, 14,5 × 21,5,
128 pages. N° 8603 71 F

Ce livre vous aidera à obtenir le maximum de cette formidable petite machine. Vous y trouverez, explicité par de nombreux exemples, le fonctionnement de toutes les commandes.

#### 2 - Le système graphique et l'assembleur de l'Apple II

3e édition, 1984, mise à jour,
14,5 × 21,5, 120 pages. N° 8606 71 F

***Sommaire :*** Fonctionnement du système graphique, méthode pour programmer en assembleur, comment faire coexister et communiquer des programmes Basic et Assembleur, principaux sous-programmes du moniteur et de l'applesoft ainsi que leur utilisation.

### MATHÉMATIQUES ET GRAPHISMES SUR APPLE II

Par **M. Ducamp** et **A. Reverchon** .
N° 8428 à paraître

## ATARI

### LA CONDUITE DE L'ATARI 400/800

Par **P. Oros.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 232 pages,
8 photos. N° 8669 100 F

Le but de ce livre est de faire découvrir à tout possesseur d'un ATARI 400/800 les ressources importantes de son ordinateur personnel afin d'en tirer le meilleur profit au cours d'applications personnelles graphiques ou sonores et avec le concours de nombreuses interfaces.

### OBTENEZ LE MAXIMUM DE VOTRE ATARI

Par **P. Bunn.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 104 pages. N° 8205 79 F

Dans ce livre, l'auteur, dans un style particulièrement clair, donne tous les éléments nécessaires pour améliorer les méthodes de programmation sur les ordinateurs ATARI. De l'optimisation des graphiques à l'utilisation des Paddles et Joysticks, le lecteur y trouvera les tours de main essentiels, les adresses mémoire importantes, les ruses pour mener son ATARI au doigt et à l'œil. Il pourra également puiser dans une collection de programmes : de BEETLE-JUICE, où il essaiera, petit scarabée, de traverser une autoroute sans se faire écraser, jusqu'à DODGE'EM, dans lequel il utilise un joystick pour conduire sa voiture.

### LA CONDUITE DES ATARI XL
### 600 XL, 800 XL, 1245 XLD

Par **P. Oros.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1985, 14,5 × 21,5,
256 pages, nombreuses figures et photos, très nombreux exemples.
N° 8219 98 F

Cet ouvrage vous fait découvrir les ressources importantes de votre ordinateur en vous apprenant, à l'aide de nombreux exemples (80 programmes) à en tirer le meilleur parti au cours d'applications graphiques et sonores, et à utiliser ses nombreux périphériques, notamment les nouvelles extensions dont est pourvue cette gamme (table traçante 4 couleurs, imprimante courrier, manette de jeux.).

## ATMOS ET ORIC

### ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 144 pages, nombreuses figures et photos. N° 8706 80 F

Ce livre va entraîner le lecteur dans l'univers des programmes de jeux, des dessins en couleur et des sonorités synthétiques informatiques, ceci au travers de 15 jeux. Puis il pourra programmer ses propres jeux. Pour l'y aider et le guider dans ce labyrinthe aux 65 538 adresses, le livre lui révèle le contenu de la mémoire de l'ATMOS, comment redéfinir les caractères, tous les trucs des modes HIRES et TEXT et même, comment fabriquer des lignes de programme Basic avec un autre programme.

### FAITES VOS JEUX AVEC ORIC

Par **C. Delannoy.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 224 pages. N° 8210 100 F

### DES EXTENSIONS À CONSTRUIRE POUR VOTRE ORIC-ATMOS

Par **P. Garrec,** Ingénieur de la THOMSON-CSF, et **C. Vignet,** Ingénieur informaticien.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1985, 14,5 × 21,5, 144 pages, 89 figures et photos, 14 tableaux. N° 8707 85 F

Avec ce livre vous allez pouvoir réaliser vous-même tous les montages décrits : modems, liaisons RS 232 C, lecteurs et programmateurs de PROM, manettes de jeux, dispositifs de pilotage à distance d'appareils domestiques (chauffage, protection de la maison). Ajoutons que tous ces montages ont été intégralement réalisés et testés par les auteurs, tous deux ingénieurs.

### LA CONDUITE DE L'ORIC-1

Par **J.Y. Astier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 184 pages, nombreux exemples. N° 8663 89 F

### ORIC-1 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 144 pages,
8 tableaux. N° 8673 84 F

### TOUT SAVOIR SUR ATMOS

Par **R. Politis** et **B. Vanryb.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 192 pages. N° 8223 95 F

Vous trouverez dans ce livre une exploitation exhaustive, illustrée d'exemples, des possibilités du Basic, l'exploitation des variables systèmes et des « trucs et astuces » en découlant, et surtout de véritables programmes d'applications : gestion de carnet d'adresses, un générateur de caractères, mini-traitement de textes, programme complet de D.A.O. Sans oublier les jeux avec un grand jeu en temps réel du type « jeu d'arcades ».

### TOUT SAVOIR SUR ORIC

Par **R. Politis** et **B. Vanryb.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 168 pages. N° 8209 89 F

### FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS

Par **C. Delannoy.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 224 pages + 4 pl. couleur, 8 photos. N° 8222 100 F

Ce livre propose 20 jeux exploitant pleinement les capacités sonores et graphiques de l'ATMOS et vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux par des suggestions de personnalisation. Les programmes sont présentés par ordre croissant de difficulté, chaque instruction analysée, les techniques employées clairement expliquées.

# Micro-ordinateurs

## COMMODORE 64

### LA CONDUITE DU COMMODORE 64 ET DU SX 64

Par **F. Monteil.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

#### 1 - Basic, graphisme et son

2e édition, 1985, mise à jour, 14,5 × 21,5, 140 pages. N° 8664 84 F

Ce tome décrit en détail les instructions et commandes Basic en les regroupant par affinités. Il vous apprend à accéder aux différents modes d'affichages alphanumériques et graphiques, à tracer des courbes en haute-résolution, à programmer les fameux SPRITES et ainsi créer vous-même vos « propres monstres » (PAC-MAN par exemple). De plus un chapitre entier est consacré au synthétiseur musical.

#### 2 - Langage-machine, entrées-sorties et périphériques

2e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 128 pages. N° 8670 84 F

Ce tome contient tout ce que vous devez savoir pour programmer efficacement en langage machine sur micro-ordinateur. Se voulant avant tout pratique, vous y trouverez de nombreuses applications telles que graphismes animés, programmation et déplacement de Sprites, entrées-sorties, accompagnés de nombreux exemples.

### LE LIVRE DE JEUX DU COMMODORE 64

Par **E. Massé** et **N. Chatelain.**

1985, 18 × 25, 160 pages, 17 illustrations. N° 8507 90 F

Ce livre vous donnera envie de programmer vos propres jeux d'action et de réflexion, en vous faisant découvrir les immenses possibilités du Commodore 64 et du Basic. Après un bref rappel des grands principes de programmation et des particularités de votre machine, vous découvrirez 18 programmes de jeux abondamment commentés et expliqués, mettant en lumière le graphisme et le son du Commodore 64 ainsi que son Basic.

### COMMODORE 64 : JEUX POUR APPRENDRE À PROGRAMMER

Par **F. Gangloff.**

1985, 18 × 25, 128 pages, nombreuses illustrations. N° 8236 82 F

Avec ce livre, le lecteur va découvrir, à travers 12 jeux, les astuces les plus efficaces et disposer de modules graphiques et d'animation qui lui permettront de construire ses propres programmes.

### FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64

Par **M. Ducamp** et **P. Schaeffer.**

1984, 17 × 22, 192 pages, 15 illustrations. N° 8215 90 F

Vous trouverez réunis dans ce livre, en 20 programmes Basic, plusieurs jeux d'arcade et de simulations inédits ou adaptés pour la première fois sur Commodore 64. Il vous permettra également d'acquérir des connaissances en programmation par l'analyse détaillée des programmes et de découvrir par là-même les étonnantes possibilités graphiques et sonores du Commodore 64.

### JE DÉBUTE EN BASIC COMMODORE 64

Par **C. Delannoy.**

1985, 15,5 × 22, 144 pages. N° 8304 92 F

Ce livre ne nécessite aucune connaissance préalable. De manière simple et progressive, il vous fera acquérir les bases nécessaires à une bonne programmation et vous conduira à la maîtrise de votre Commodore et de ses particularités graphiques.

## CANON X07

### FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07

Par **Ph. Ifrah.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 104 pages, nombreuses illustrations et photos. N° 8211 82 F

Avec cet ouvrage, vous allez découvrir le monde des jeux : jeux graphiques et musicaux, jeux d'adresse, jeux de réflexion, jeux de société. De plus, chaque jeu étant largement expliqué, ainsi que sa programmation, vous pourrez créer vos propres programmes.

## FX 702

### LA CONDUITE DU FX 702 P

Par **Ph. Oros** et **A. Perbost.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 136 pages. N° 8626 83 F

## HP 150

### GUIDE PRATIQUE DE L'UTILISATEUR DE L'HP 150 ET DES MICROORDINATEURS 16 BITS

Par **J.O. Holingue** et **J. Néel.**

1985, 16 × 22, 128 pages, nombreux tableaux. N° 8239 130 F

Ce livre est un véritable guide pratique permettant d'aboutir rapidement à des résultats efficaces. Vous apprendrez à utiliser le lecteur de disques, à communiquer avec l'écran tactile. Vous vous familiariserez avec le système d'exploitation de l'HP 150, MS-DOS et son éditeur de texte EDLIN, et vous apprendrez les différentes commandes des logiciels tournant sur l'HP 150 et tous les microordinateurs 16 bits.

## HX 20

### AU CŒUR DU HX 20

Par **L. Besle.**

1984, 17 × 22, 160 pages. N° 8498 130 F

Par une analyse détaillée du microprocesseur 6301 équipant le HX 20 (et le récent PX-8) et de son jeu d'instructions, ce livre ouvre la voie de la programmation en langage machine, facilitée également par un ASSEMBLEUR-DESASSEMBLEUR listé et commenté. La carte complète de la mémoire vive système (détaillée octet par octet) et celle de la mémoire morte constituent les références indispensables pour optimiser et personnaliser votre micro-ordinateur.

## IBM-PC

### ALLER PLUS LOIN EN BASIC IBM-PC

Par **J.C. Wanner,** ancien élève de l'Ecole Polytechnique et de l'Ecole Nle Sup. de l'Aéronautique et de l'Espace.

***Collection « Microplus ».***

1985, 17 × 22, 232 pages. N° 8220 110 F

Avec ce livre vous passez du niveau débutant au niveau programmeur confirmé ceci grâce à des programmes originaux et concrets mettant en valeur l'utilisation pratique de la majeure partie des instructions Basic disponibles sur IBM-PC. A l'occasion de chaque programme, l'auteur explique, étape par étape, la démarche suivie : conception d'ensemble, rédaction des blocs fonctionnels, vérification et mise au point des blocs, essai d'ensemble et raffinements, etc. En bref, un ouvrage qui vous donne réellement les moyens d'obtenir le maximum de votre micro-ordinateur ainsi que la maîtrise du Basic.

# Micro-ordinateurs

## BASIC A ET GW BASIC MICROSOFT : La référence

Par **B. Vanryb** et **R. Politis**.
N° 8444 à paraître

## INTRODUCTION À L'IBM-PC JUNIOR

Par **F. Monteil.**

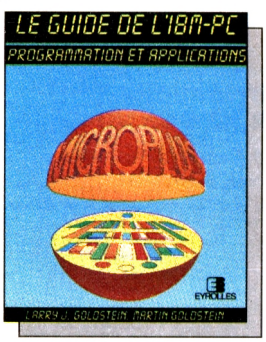
***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1984, 14,5 × 21,5, 108 pages.
N° 8703 75 F

## LE GUIDE DE L'IBM/PC Programmation et applications

Par L.J. et M. **Goldstein,** Professeurs de Mathématiques à l'Université de Maryland, Etat-Unis. Traduit de l'anglais.

***Collection « Microplus ».***
1984, 17 × 22, 272 pages, 31 figures et photos. N° 8200 126 F

Le lecteur trouvera dans ce livre, conçu comme un cours, une initiation complète au langage Basic de l'IBM-PC, des applications immédiates au domaine du professionnel, aux graphiques, aux jeux et au traitement de textes, enfin de nombreux tableaux et appendices très utiles.




## LA CONDUITE DE L'IBM-PC

Par **M. Plouin.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***
2e édition, 1984, mise à jour et augmentée, 14,5 × 21,5, 176 pages, 17 figures et photos. N° 8629 93 F

Ce livre s'adresse à l'utilisateur de l'IBM-PC désireux d'en connaître toutes les possibilités, largement décrites par son Basic, mais aussi, au programmeur des différents Basic équipant les autres machines. De nombreux exemples, ainsi qu'un jeu complet d'aide-mémoire, un répertoire résumé et un index donnent tout ce qu'il faut savoir.

## GRAPHISMES IBM-PC/XT ET COMPATIBLES

Par **G. Cuellar.** Traduit de l'anglais.
*(voir rubrique **« Graphiques »**).*

# LASER

## TOUT SAVOIR SUR LASER 200/210

Par **B. Ravel.**

***Collection « Microplus ».***
1984, 17 × 22, 112 pages. N° 8212 84 F

Voici une approche simple et illustrée de toutes les difficultés que peut rencontrer le programmeur débutant. L'auteur passe en revue chaque instruction du Basic en les accompagnant d'un programme de jeu permettant d'en assimiler toutes les finesses.

# LYNX

## TOUT SAVOIR SUR LYNX

Par **B. Vanryb** et **R. Politis.**

***Collection « Microplus ».***
1984, 17 × 22, 176 pages. N° 8213 100 F

# MACINTOSH

## L'OUTIL MACINTOSH

Par **G. Lévy.**
1985, 17 × 24, 312 pages. N° 8477 160 F

Voici le livre permettant de connaître réellement Macintosh. Il fait le tour des fonctions du traitement de texte, aborde les mailings de masse et les connections d'imprimante à marguerite, examine les grilles de calcul (tableurs) et la disposition des données en diagrammes, énumère les logiciels existants par type d'application. Il vous fera également voyager au cœur de son microprocesseur, de son assembleur. Vous étudierez la carte mère de Macintosh, vous découvrirez les PAL, les ROM, le Toolbox, QUICKDRAW, ce que sont les « managers » et les fonctions de chacun. Macintosh est comparé à l'IBM-PC dans sa technique, ses performances. Enfin, vous découvrirez des détails d'utilisation inédits qui vous feront gagner temps et place sur disque et disquette. Pour les développeurs de logiciels, un chapitre est consacré à chaque langage, à ses finalités et à ses possibilités.

## MATHÉMATIQUES ET GRAPHISMES SUR MACINTOSH

Par **M. Ducamp et A. Reverchon .**
N° 8427 à paraître

# MO5-TO7-TO9

## ALLER PLUS LOIN EN BASIC T07

Par **J.C. Wanner.**

***Collection « Microplus ».***
1984, 17 × 22, 312 pages. N° 8208 126 F

Ce livre fournit 11 programmes originaux, mettant en valeur l'utilisation pratique de l'ensemble des instructions du Basic T07. L'auteur explique dans le détail la démarche qu'il a suivie en insistant sur les diverses étapes : conception d'ensemble, rédaction des blocs fonctionnels, vérification et mise au point des blocs, etc.

## LA CONDUITE DU M05

Par **J.Y. Astier** et **A. Kauf.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1985, 14,5 × 21,5, 152 pages.
N° 8710 85 F

Ce livre vous permettra d'exploiter toutes les capacités de votre micro. Vous apprendrez à faire tenir 16-K-octets de mémoire vive avec seulement 8-K-octets d'adresses, comment changer de couleur sans utiliser les commandes Basic. Vous trouverez un programme vous permettant d'utiliser votre M05 comme un agenda électronique, un autre vous permettant de définir automatiquement des formes puis de les sauver sur cassettes. Enfin, une large place est accordée à l'explication des commandes graphiques.

## LA CONDUITE DU T07-70

Par **G. Guillon.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***
1985, 14,5 × 21,5, 204 pages.
N° 8485 90 F

Avec ce livre, obtenez le maximum de votre micro-ordinateur T07-70. Il vous apprend comment en utiliser toute la mémoire et en maîtriser les possibilités graphiques, comment utiliser le crayon optique, déjouer les pièges de la programmation en langage machine, etc. Un détail d'une instruction vous fait défaut : vous y retrouverez l'instruction voulue, expliquée et accompagnée d'un exemple clair. Vous préférez vous adonner à la programmation en assembleur, le point le plus intéressant de ce livre : il vous dévoile tout sur les points d'entrée du moniteur et ses variables systèmes.

## LES MATHÉMATIQUES POUR LES ÉLÈVES DE 6 À 16 ANS SUR M05 ET T07-70

Par **F. Gangloff.**
*(voir rubrique **« Informatique et Enseignement »**).*

# Micro-ordinateurs

## FAITES VOS JEUX AVEC M05 ET T07-70

Par **C. Delannoy.**

1985, 17 × 22, 224 pages + 4 pl. couleur. N° 8482 133 F

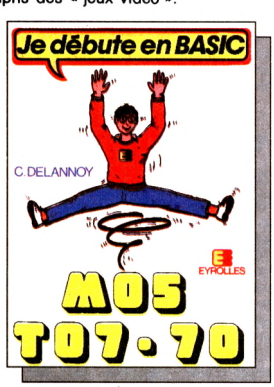
Découvrez l'univers passionnant des jeux vidéo avec ces 18 programmes qui exploitent pleinement les excellentes capacités graphiques et sonores du M05 et du T07. Révélez vos talents de pilote en vous plaçant aux commandes d'un bombardier, d'une voiture de course ou d'une soucoupe volante. Exercez votre mémoire visuelle avec « phosphore » ou « drôles de mines ». Affinez vos capacités de raisonnement avec le Master Mind géant. Formez-vous une oreille de professionnel en pratiquant la « dictée musicale », etc. Adaptez chaque jeu en fonction de vos goûts et de vos désirs, et ceci sans aucune connaissance du Basic en choisissant parmi les nombreuses suggestions de personnalisation. Enfin, apprenez à réaliser vous-même des jeux vidéo, grâce aux explications très détaillées accompagnant chaque programme.

## JE DÉBUTE EN BASIC M05 ET T07-70

Par **C. Delannoy.**

1985, 15,5 × 22, 144 pages. N° 8303 75 F

Vous débutez en Basic et vous avez choisi un MOS, un T07 ou un T07-70 pour vous initier. Ce livre est fait pour vous ! Ne supposant aucune connaissance préalable, il vous fera acquérir de manière simple et progressive les bases nécessaires à une bonne programmation. Il vous conduira à une bonne maîtrise du Basic de votre micro et de ses particularités graphiques et sonores et vous ouvrira la voie de « l'animation ». Vous serez ainsi en mesure de réaliser vos propres programmes personnels y compris des « jeux vidéo ».




## M05 ET T07 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **R. Crowther, D. Hartley et H. Beckx.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 144 pages, nombreuses illustrations. N° 8694 80 F

Tout ce que vous voulez savoir sur les jeux sur micro-ordinateur. Des classiques, des nouveautés, en tout dix-neuf jeux sont présents dans cet ouvrage, tous compatibles : M05, T07, T07-70, ainsi que des suggestions pour programmer vos propres jeux.

## LA CONDUITE DU TO-9

Par **M. Saulnier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

N° 8422 à paraître

## L'INTERPRÉTEUR BASIC DU T07-70

### Le comprendre, le compléter, l'améliorer

Par **A. Nabonne.**

1985, 17 × 22, 224 pages. N° 8230 130 F

Ce livre est destiné à tous ceux qui veulent aller au-delà des réalisations habituelles, toutes les explications, applications et programmes présentés étant applicables sur n'importe quel micro-ordinateur doté du Basic. Il étudie tout d'abord la programmation du microprocesseur 6809, afin de percer à jour l'interpréteur Basic Microsoft des T07 et T07-70 en découvrant comment ce dernier calcule, boucle, lit ou dessine. Puis il montre comment transformer ce Basic : Basic français, nouvelles fonctions ou instructions, procédures, récursivité, sprites, vitesse d'exécution doublée pour n'importe quel programme, etc.

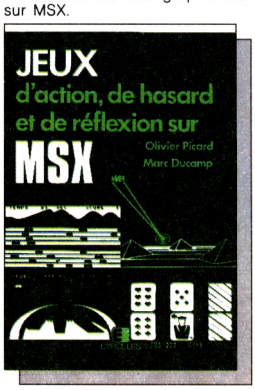
# MSX

## JEUX D'ACTION, DE HASARD ET DE RÉFLEXION SUR MSX

Par **O. Picard** et **M. Ducamp**

1985, 17 × 24, 192 pages. N° 8469 110 F

Cet ouvrage poursuit un double objectif : divertissement et apprentissage. Divertissement d'une part, grâce au standard MSX, dont les caractéristiques sont particulièrement adaptées à la programmation de jeux, ce qui a permis aux auteurs de réaliser des programmes performants, utilisant largement les possibilités graphiques et permettant pour la plupart l'emploi des manettes de jeu et faisant également intervenir plusieurs joueurs. De nombreuses variantes sont proposées, certaines sous la dénomination Junior, destinées aux jeunes enfants. Apprentissage d'autre part, chaque programme étant accompagné d'un commentaire détaillé, permettant de passer de la théorie des manuels à une programmation pratique, les exemples d'application vous faisant découvrir tous les secrets des graphismes et des sons sur MSX.




## MSX. BASIC MSX ET MSX-DOS

Par **B. Vanryb** et **R. Politis.**

1985, 15,4 × 24,3, 212 pages. N° 8517 125 F

Basé sur la référence officielle du MSX, voici un livre qui regroupe toutes les instructions du MSX-BASIC illustrées par de nombreux exemples commentés, ainsi que les commandes du MSX-DOS, le système d'exploitation de disquettes du standard. L'intérêt de cet ouvrage réside dans sa portabilité : toutes ses informations et programmes s'appliquent à toutes les machines correspondant au standard. Le classement des instructions par familles permettra à l'utilisateur chevronné de retrouver rapidement les informations dont il a besoin. Le débutant n'a pas été oublié, la première partie de l'ouvrage incluant un cours de programmation portant sur les instructions les plus simples du langage.

# MULTITECH

## TOUT SAVOIR SUR MULTITECH

Par **B. Vanryb** et **R. Politis.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 152 pages. N° 8207 93 F

# NEW-BRAIN

## TOUT SAVOIR SUR NEW-BRAIN

Par **B. Vanryb** et **R. Politis.**

***Collection « Microplus ».***

1984, 17 × 22, 104 pages. N° 8202 82 F

# PB 700

## FAITES VOS JEUX SUR PB 700

Par **J.M. Nasr** et **F. Manchon.**

1985, 17 × 22, 120 pages, nombreuses illustrations. N° 8227 90 F

Que vous soyez joueur d'Othello ou fanatique de Bataille navale, que vous aimiez l'argent gagné facilement au poker ou aux dés, que vous ayez une âme de destructeur de briques, de cosmonaute ou même de pilote de course, ouvrez vite ce livre et tout en vous divertissant, découvrez facilement le Basic en explorant les vingt programmes qui vous sont commentés de telle manière que l'informatique elle-même deviendra un jeu.

# Micro-ordinateurs

## PC 1212

### LA CONDUITE DU PC 1212 (OU TRS 80 POCKET)

Par **D. Bicking.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 152 pages. N° 8619 — 71 F

## PC 1500

### LA CONDUITE DU PC 1500 ET PC 1500 A

Par **L. Gros.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 176 pages, 90 figures. N° 8627 — 93 F

## SINCLAIR QL

### AU CŒUR DU QL

Par **L. Besle.**

1985, 17 × 24, 232 pages, N° 8711 — 150 F

Ce livre va vous permettre d'appréhender l'architecture logicielle du QL et de bénéficier ainsi de toute la puissance du système. Il répond aux questions suivantes : à quoi correspond le périphérique PIPE ? A quoi sert l'instruction Basic MISTAKE ? Comment un programme Basic est-il codé en mémoire ? Comment connaître l'étendue de la mémoire disponible ? Où poker pour accélérer ou freiner l'autorépétition des touches ? Combien de programmes peut-on faire exécuter simultanément ? Comment faire exécuter un programme parallèlement à Quill ? Au-delà de ces « trucs », l'auteur a voulu offrir un exposé complet, bien que simplifié, du QDOS (le système d'exploitation du QL) et de son utilisation pour la programmation, spécialement en assembleur.

### TOUT SAVOIR SUR SINCLAIR QL

Par **Q. Ludwig.**

***Collection « Microplus ».***

1985, 17 × 22, 152 pages. N° 8228 — 98 F

Ce livre a pour but de vous faire découvrir les aspects matériels et logiciels du Sinclair QL, en insistant sur les particularités qui en font un système unique : deux processeurs dont un 16 bits (le 68008), une dizaine d'interfaces pour communiquer avec les périphériques du monde entier, une mémoire interne fantastique et des mémoires auxiliaires miniatures incorporées dans l'unité centrale, des dons multiples (gestion, musique, dessin, traitement de texte, manipulation de fichiers, etc.). chemin faisant, il décrit brièvement les processeurs utilisés ainsi que les grandes phases de la mise en marche du système et traite des quatre logiciels livrés avec l'ordinateur (traitement de texte, base de donnée, tableur et graphismes professionnels).

## TI 99

### LA CONDUITE DU TI 99

Par **P. Willard.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 208 pages, 9 photos. N° 8631 — 93 F

### MON TI 99/4A

Par **X. Ceyrat** et **C. Marty.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, 14,5 × 21,5, 144 pages. N° 8537 — 79 F

### TI 99 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **P. Willard.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 128 pages. N° 8671 — 84 F

Ce livre comporte 14 jeux originaux d'aventure et de réflexion pour TI 99, mettant en valeur toutes les possiblités graphiques de ce dernier. Pour chaque jeu sont donnés les principales variables, les caractères graphiques, les listings du programme avec de nombreux commentaires. Vous aurez ainsi en main tous les éléments pour une compréhension complète des programmes.

## TRS 80

### LA CONDUITE DU TRS 80 Modèles I et III

Par **P. Pellier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1983, 14,5 × 21,5, 120 pages, 7 photos. N° 8597 — 71 F

### TRS 80. MODÈLES I ET III Jeu « SONAR », extrait du livre « Jeux d'action rapide sur TRS 80 »

Par **P. Pellier.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, conditionné, 13 × 18. N° 8634 — 132 F

### PROGRAMMEZ VOS JEUX D'ACTION RAPIDE SUR TRS 80

Par **P. Pellier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1983, 14,5 × 21,5, 120 pages. N° 8602 — 71 F

## VIC 20

### LA CONDUITE DU VIC 20

Par **F.** et **M.G. Monteil.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 152 pages. N° 8625 — 78 F

Ce livre vous propose un certain nombre de logiciels et de réalisations originales tels que : moniteur en langage machine, mini assembleur, programmateur de mémoires mortes qui vous permettront sans investir dans de coûteux périphériques, de réaliser vous-même vos propres cartouches d'extension logiciel.

### VIC 20 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **A. Perbost** et **E. Massé.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 128 pages. N° 8642 — 74 F

### VIC 20 À LA CONQUÊTE DES JEUX 13 jeux version de base

Par **A. Perbost** et **E. Massé.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 13 × 18, conditionné. N° 7002 — 126 F

### CARTE DE RÉFÉRENCE VIC 20

Par **F. Monteil.**

***Série « Mémentos EYROLLES ».***

1984, 10 × 21, 20 pages, pliage accordéon. N° 6249 — 37 F

## ZX 81

### LA CONDUITE DU ZX 81

Par **G. Nollet.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

**4e tirage, 1983, 14,5 × 21,5, 128 pages, 13 photos. N° 8598** 71 F

***Sommaire :*** Comment réaliser des programmes en langage machine, économiser la place mémoire, chaîner des programmes sur cassette avec passage de paramètres, faire des graphiques animés ! Et si vous possédez un ZX 80 ? Comment utiliser la commande SLOW comme sur le ZX 81.

### LANGAGE MACHINE, TRUCS ET ASTUCES SUR ZX 81

Par **G. Nollet.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

**4e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 184 pages. N° 8618** 83 F

Ce livre vous apprend comment générer une instruction REM de 1, 2, 3. 10 K octets, scruter le clavier, obtenir des graphiques animés, maîtriser le buffer d'affichage, utiliser un assembleur, où et comment stocker un programme écrit en langage machine.

### DES EXTENSIONS À CONSTRUIRE POUR VOTRE ZX 81

Par **F. Bouquerod.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

**2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 176 pages, nombreux schémas et tableaux, 9 photos. N° 8638** 90 F

Ce livre va vous permettre d'utiliser votre ZX d'une manière tout à fait nouvelle. Il s'attache plus particulièrement à l'aspect matériel et vous permet de dépasser la fonction de programmeur et de vous convertir en électronicien. L'auteur vous fait travailler avec les différents composants et par un apprentissage progressif vous permet de réaliser des montages : coupleur parallèle permettant le dialogue avec l'environnement, extension mémoire dynamique 16 K puis 32 K, générateur de sons, etc.

### CARTE DE RÉFÉRENCE ZX 81

Par **F. Bouquerod.**

***Série « Mémentos EYROLLES ».***

1983, 10 × 21, 16 pages, pliage accordéon. N° 6248 37 F

***Sommaire :*** Données techniques. Instructions Basic. Fonctions Basic. Carte mémoire. Connecteur d'extension. Principaux sous-programmes de la ROM. Caractères graphiques. Codes caractères. Variables système. Table des codes des touches. Messages d'erreurs.

### ZX 81 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **Ph. Oros** et **A. Perbost.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

4e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 128 pages, nombreuses illustrations. N° 8616 71 F

Voici 35 jeux plus fascinants les uns que les autres, une façon amusante d'acquérir des connaissances en programmation. Soyez tour à tour Pilote de chasse. Gardien de but. Seigneur féodal ou Commandant d'un vaisseau spatial. 31 jeux sont à réaliser avec 1 K octet. 4 jeux nécessitent 16 K.

### ZX 81
### 13 jeux 1K extraits du livre « ZX 81 à la conquête des jeux »

Par **Ph. Oros** et **A. Perbost.**

Logilivre n° 2

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, conditionné, 13 × 18. N° 8635 122 F

### ZX 81 À LA CONQUÊTE DES JEUX
### 3 jeux 16K RAM

Par **Ph. Oros** et **A. Perbost.**

Logilivre n° 1

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 13 × 18, conditionné. N° 8620 95 F

## ZX Spectrum

### LA CONDUITE DU ZX SPECTRUM

Par **T. Hartnell** et **D. Jones.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 224 pages. N° 8636 93 F

Voici un ouvrage qui contient plus de 100 programmes et routines, tous « prêts à tourner ». Depuis les premiers principes jusqu'aux techniques de programmation les plus sophistiquées, il vous guidera pas à pas dans l'art de programmer.

### COMMANDE VOCALE ET ROBOTIQUE SUR ZX SPECTRUM ET SPECTRUM +

Par **P. Douguet.**

N° 8448 à paraître

***Sommaire :*** Les trois lois de la robotique. Alimentation autonome de puissance. Commande vers le monde extérieur : interface PIO ZX SPECTRUM, PIO ZX 81 ; applications du PIO : commandes du téléphone, entrées-sorties, interface de puissance. Convertisseur analogique/digital. Peau artificielle : interface 64 entrées, détecteur de pression, ... Synthèse de la parole : système de restitution vocale, synthèse par formant et phonèmes. Reconnaissance vocale sur ZX SPECTRUM, sur ZX 81. Anatomie robotique : technologie microrobotique, les jambes : chariot mobile. Un robot dans votre maison. Robot et éducation.

### EDITEUR/ASSEMBLEUR POUR ZX SPECTRUM 48 K

Par **P. Pellier.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, conditionné, 13 × 18. N° 7000 126 F

Ce logiciel a pour but de faciliter l'utilisation du langage machine sur le ZX SPECTRUM grâce à l'emploi des mnémoniques Z80 et des étiquettes symboliques. Il comprend deux parties : un éditeur de texte permettant d'écrire et de modifier facilement les programmes écrits, un assembleur effectuant la traduction du langage d'assemblage en langage machine et générant le code binaire.

### JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM 61 programmes

Par **D. Harwood.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 112 pages, 21 illustrations. N° 8632 71 F

L'auteur a rassemblé dans ce livre de nombreux programmes de jeux et utilitaires, tous présentés, « prêts à tourner », qui démontrent les possibilités étonnantes du ZX spectrum.

### KAMIKAZE
### Jeu d'animation ultra-rapide pour ZX SPECTRUM 16 ou 48 K

Par **P. Pellier.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, conditionné, 13 × 18. N° 8640 132 F

### ASTÉROÏDES
### Jeu d'animation ultra-rapide pour ZX SPECTRUM 16 ou 48 K

Par **P. Pellier.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, conditionné, 13 × 18. N° 8659 132 F

# Micro-ordinateurs

## LE GRAND LIVRE DU ZX SPECTRUM

Par **T. Hartnell.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 224 pages. N° 8633 100 F

Préfacé par Clive SInclair lui-même, voici un livre qui apprend au lecteur à jouer avec le son et les couleurs, à plonger dans l'univers du graphisme en trois dimensions et à explorer toutes les possibilités de son ZX Spectrum, depuis l'écriture des programmes en Basic les plus performants, jusqu'au langage machine.

## OTHELLO/ISOLA
### Jeux de réflexion sur ZX SPECTRUM 16 ou 48 K

Par **P. Pellier.**

Logilivre

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, conditionné, 13 × 18. N° 8660 132 F

## LANGAGE MACHINE, TRUCS ET ASTUCES SUR ZX SPECTRUM

Par **P. Pellier.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1984, 14,5 × 21,5, 152 pages, nombreux tableaux. N° 8674 93 F

Outre les instructions du microprocesseur Z80 qu'il détaille abondamment, ce livre fournit des sous-programmes prêts à l'emploi qui permettent de réaliser facilement des programmes assembleur complexes. Il explique en particulier comment écrire ou dessiner sur écran ou imprimante, programmer la sortie sonore ou la sortie cassette, détecter les touches enfoncées sur le clavier.

## ZX SPECTRUM À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **A. Perbost.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1985, 14,5 × 21,5, 160 pages. N° 8647 85 F

Avec ce livre, vous apprenez des astuces très utiles pour créer des sprites, utiliser des manettes de jeux, redéfinir le générateur de caractères, obtenir des effets spéciaux, puis les trucs indispensables pour programmer des jeux en langage machine, ainsi que dix programmes détaillés vous permettant par la suite d'écrire vos propres jeux.

## CARTE DE RÉFÉRENCE ZX SPECTRUM

Par **R. Schomberg.**

***Série « Mémentos EYROLLES ».***

1983, 10 × 21, 20 pages, pliage accordéon. N° 6247 37 F

# Applications diverses

## LA SIMULATION SUR MICRO-ORDINATEUR
### Les modèles de dynamique des systèmes

Par **B. Braunschweig,** ancien élève de l'Institut d'Informatique d'entreprise du C.N.A.M., ingénieur de recherche en Dynamique des Systèmes à Elf-Aquitaine.

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1985, 16,5 × 24, 184 pages, 89 figures. N° 8808 125 F

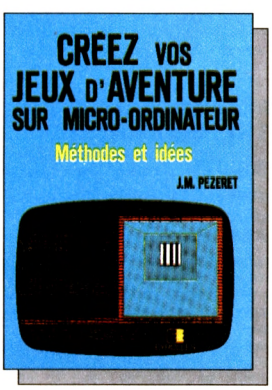
***Sommaire :*** Principes de base de la Dynamique des Systèmes : liaisons causales, boucles et rétroactions, du qualitatif au quantitatif, diagrammes dynamiques, quelques exemples ; logiciels de simulation continue : DYNAMO, DYSMAP, DYNAMINE, CSMP, MICRO-DYNAMO. Exemples théoriques : modèles écologiques — dynamiques de populations, modèle de système chimique — le « Bruxellateur », économique — l'offre et la demande, gestion de stock ; exemples opérationnels : gestion des stocks, stratégie d'aide au management industriel, concurrence entre produits, WORLD2 — le modèle mondial de Forrester. Faites-le vous-même : MICROSTOCK — vision globale, réalisation, fonctions assurées par le programme Basic, simulations effectuées avec le modèle MICROSTOCK, fonctions pouvant être avantageusement intégrées au programme, le programme Basic « MICROSTOCK ». Annexes.

## CRÉEZ VOS JEUX D'AVENTURE SUR MICRO-ORDINATEUR
### Méthodes et idées

Par **J. M. Pezeret.**

1985, 17 × 24, 144 pages. N° 9606 98 F

Le présent ouvrage se propose de donner un support technique à votre imagination, et de décrire une méthodologie de programmation pour la réalisation de jeux d'aventures, notamment au travers d'un exemple concret que l'on bâtit de A à Z. Une connaissance élémentaire du Basic, un micro-ordinateur, et, bien sûr, de l'imagination suffisent. Alors, jouez, et découvrez un plaisir plus grand que celui de jouer : inventez et créez.




## ORDINATEURS POUR ORDONNANCE

Par **F. Paycha,** avec la coll. de **A. Paycha.**

1985, 15,4 × 24,3, 192 pages. N° 9133 145 F

Ce livre apporte aux médecins et étudiants une méthode entièrement nouvelle pour réaliser une aide informatique au diagnostic et au traitement. L'étude logique du raisonnement médical permet d'en d'écrire l'algorithme et les éléments, puis d'en discuter les conditions de validité, c'est-à-dire de définir les seuils de connaissance à atteindre pour éviter une erreur de diagnostic. Elle montre de plus que les notions de fréquence, commodes pour l'esprit, sont moins utiles lorsque l'on a recours à une mémoire d'ordinateur. Deux listings complets écrits en Basic pour Apple II, mais transportables sur tout ordinateur disposant d'au moins 64 K de mémoire vive permettent de réaliser et de faire fonctionner de véritables programmes experts qui mettent à la disposition du médecin les connaissances et les compétences des meilleurs spécialistes.

## TÉLÉCOMMANDE AVEC VOTRE MICRO-ORDINATEUR

Par **F. Saguez.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 136 pages, 68 figures et photos. N° 8621 78 F

Avec ce livre vous apprenez les principes de contrôle-commande utilisés dans l'industrie et suivez pas à pas la réalisation d'une application type. Vous pourrez ainsi confier à votre ordinateur la surveillance de votre pavillon, l'arrosage de votre jardin et... de nombreuses autres opérations de contrôle.

# Applications diverses

## MICRO-ORDINATEUR ET RADIO-AMATEUR

Par **Ph. Anderson.** Traduit de l'anglais.

1983, 17 × 25, 200 pages, 113 figures et photos. N° 8104 122 F

Ce manuel de base est une excellente introduction à l'utilisation de cet outil moderne qu'est l'informatique pour exploiter la station d'un radio-amateur. Il explique les principes de fonctionnement des ordinateurs, donne les rudiments de programmation indispensables au débutant, détaille les aspects comparés du Basic et de l'Assembleur, étudie les solutions pratiques aux problèmes d'interfaces.

## JEUX DE ROBOTIQUE EN BASIC

Par **P. Stumm.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1985, 14,5 × 21,5, 192 pages, 90 figures. N° 8238 105 F

Après une présentation de la robotique, ce livre propose au lecteur d'expérimenter sur micro-ordinateur les algorithmes utilisés pour le déplacement des robots. Après avoir détaillé le programme de base, plusieurs directions seront étudiées : la première consiste à développer la sensibilité du robot en le faisant réagir différemment en fonction des obstacles qu'il trouvera sur sa route. La deuxième montre comment il est possible d'adopter une stratégie qui permette d'atteindre un point précis de l'écran en contournant des obstacles éventuels. La dernière permet d'observer ce qu'un robot doué de mémoire est capable de faire. Tous les programmes sont écrits en Basic Microsoft, les quelques spécificités sont mentionnées.

## APPRENEZ À PARLER À VOTRE ORDINATEUR

Par **E.R. Teja.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

1983, 14,5 × 21,5, 168 pages, 88 figures et photos. N° 8622 93 F

Si vous êtes fasciné par les ordinateurs parlants et entendants et désirez acquérir les bases nécessaires pour en construire un vous-même, ce livre contient tout ce que vous devez savoir.

## MATHÉMATIQUES SUR MICRO-ORDINATEUR

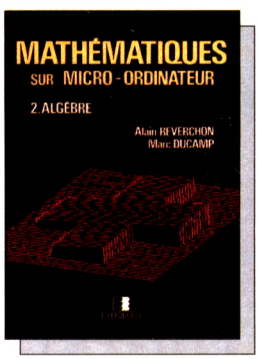
Par **A. Reverchon** et **M. Ducamp.**

### 1 - Analyse

1984, 18 × 25, 260 pages, très nombreux exemples commentés. N° 9605 140 F

Cet ouvrage permet aussi bien l'initiation aux méthodes numériques que la réalisation de programmes spécialisés.

***Sommaire :*** Arithmétique. Suites-Séries. Equations. Recherches d'extrêmums. Représentations graphiques. Dérivées, développements limités. Intégration. Série de Fourier. Equations différentielles.




### 2 - Algèbre et arithmétique

1985, 18 × 25, 264 pages, N° 8458 140 F

***Sommaire :*** Equations élémentaires dans une base quelconque. Décomposition en facteurs premiers. PGCD et PPCM de plusieurs nombres. Conversions d'angles et changement de mode. Calculs de surfaces, d'arcs de cercles. Nombres complexes. Polynômes. Fractions rationnelles. Matrices et vecteurs.

## LA GESTION DE FICHIERS SOUS CP/M SUR APPLE IIe

Par **J. Néel** et **J.C. Hillion.**

1985, 18 × 25, 160 pages, 14 organigrammes, 4 exercices corrigés.
N° 8229 115 F

L'objectif de cet ouvrage est de vous permettre d'aboutir rapidement à des résultats concrets. Il aborde le Basic à travers ses principales instructions afin de vous conforter dans l'apprentissage du micro-ordinateur et de ses composantes indissociables : matériel, clavier, unité d'affichage, support de données, logiciel, système d'exploitation standard (CP/M en l'occurrence), langage de programmation. Les exemples et exercices présentés étant systématiquement et volontairement orientés sur le traitement de fichiers, base de l'informatique de gestion.

## LES FICHIERS EN BASIC SUR MICRO-ORDINATEUR

Par **C. Delannoy.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e tirage, 1984, 14,5 × 21,5, 168 pages. N° 8628 83 F

L'objectif de ce livre est de vous donner les moyens de créer et d'utiliser des fichiers adaptés à vos besoins. La démarche est progressive. Les notions fondamentales sont introduites par des exemples simples et concrets choisis parmi les plus accessibles.

## LA GESTION DE FICHIERS SOUS MS-DOS SUR HP 150 OU COMPATIBLES PC

Par **J. Néel** et **J.C. Hillion.**

1985, 18 × 25, 224 pages, nombreux exercices. N° 8480 140 F

Une première partie aborde la construction et la gestion des fichiers sur micro-ordinateurs, présente les différentes commandes d'un micro-ordinateur, explique comment élaborer, mettre au point et conserver un programme écrit en Basic, en approfondissant certaines instructions particulièrement importantes, puis comment créer et mettre à jour un fichier avec accès séquentiel ou accès direct, le tout illustré de nombreux exemples. La deuxième partie, « exercices », a pour but de vous faire acquérir un savoir pratique.

## LES FICHIERS EN BASIC SUR APPLE II

Par **C. Delannoy.**
N° 8470 à paraître

## LE BASIC EN GESTION

Par **A.J. Parker** et **V. Silbey.** Traduit de l'anglais.

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

5e tirage, 1985, 15,4 × 22, 272 pages, 23 figures. N° 8568 123 F

Les auteurs présentent les possibilités du Basic en s'appuyant sur deux problèmes de gestion connus, la paie et le stock. Les phases de développement d'une application : définition, analyse, programmation et test, sont exposées en détail à l'aide de nombreux exemples et illustrées par les ordinogrammes détaillés, les listes des programmes Basic, les entrées et sorties réelles obtenues sur terminal.

## LE BASIC EN GESTION SUR APPLE II

Par **S. Pinson.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

2e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 200 pages. N° 8551 93 F

Ce livre a deux objectifs : vous donner les bases du langage Basic, dans un contexte de gestion, en insistant sur les instructions de gestion de fichiers, vous donner les modules de base standards (applicables à n'importe quel micro-ordinateur) vous permettant d'écrire vos propres programmes de gestion : des exemples concrets (facturation, statistiques de ventes) sont proposés avec analyse du problème et listing commenté du programme.

## EXERCICES DE GESTION EN BASIC

Par **G. Quaneaux.**

***Collection « Pratique de l'informatique ».***

2e tirage, 1983, 15,4 × 22, 136 pages, 50 figures, 21 exercices. N° 8582 71 F

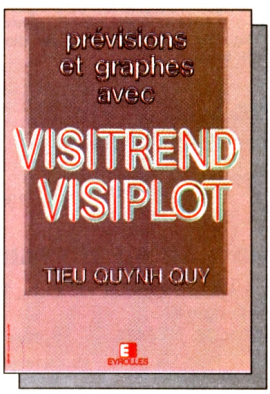
***Sommaire :*** Introduction à la programmation structurée en Basic. Le traitement séquentiel : édition d'états. Le traitement séquentiel : mise à jour des fichiers. Entrée et sortie de données à partir d'un terminal à écran cathodique. Entrée et sortie à partir d'un terminal : utilisation du fichier « poste de travail ». Les fichiers en organisation relative. Les fichiers en organisation séquentielle indexée. Tableaux et indices. Traitement des chaînes de caractères.

## PRÉVISIONS ET GRAPHES AVEC VISITREND-VISIPLOT

Par **Tieu Quynh Quy.**

1985, 15,4 × 24,3, 96 pages.
N° 8240 97 F

***Sommaire :*** Présentation du logiciel. Fonction EDIT : création des séries, commandes d'édition, exemples de création de séries, exemples d'application de la commande Fill. Fonction PLOT : graphes linéaires, diagramme en bâton et histogramme, ombré ou hachuré, en secteurs, diagramme des écarts, représentation cartésienne de deux séries, options de présentation. Fonction TREND : fonction Analyse, autres fonctions, X-FORM. Rappel des notions sur les méthodes de prévision : moyennes mobiles, lissage exponentiel, régression simple, régression multiple.




## INTRODUCTION AUX SYSTÈMES EXPERTS DE GESTION

Par **Ch. Ernst.**

***Collection « Intelligence Artificielle ».***

N° 8197 à paraître

Issu des Journées Nationales sur les Systèmes Experts de gestion, cet ouvrage rend compte des travaux s'inscrivant dans le cadre des activités du Comité Systèmes Experts de l'Agence de l'informatique et qui ont pour but de contribuer à promouvoir et coordonner en France la recherche, le développement et la diffusion des systèmes experts dans le domaine de la gestion des entreprises.

***Sommaire :*** Problématique des systèmes experts de gestion. Systèmes experts. Systèmes experts de gestion. Techniques de construction des systèmes experts de gestion (SEG). Architecture. Systèmes experts et langages d'expression de problèmes. SEG et langages d'aide à la décision. Traitement de l'imprécision et de l'incertitude dans les modèles de raisonnement des experts. Méthodologie de développement des systèmes experts. Comment l'intelligence « artificielle » vient aux entreprises. Applications des SEG. Informatique de gestion et I. A. Critères d'applications des SEG. Développement d'applications ? Les SEG aux Etats-Unis. Un SEG du risque bancaire dans l'octroi de crédits aux PME/PMI. Application à la prévision du cours du change. Systèmes experts et agriculture. Un SEG du personnel infirmier en milieu hospitalier.

# Informatique et gestion

## VOTRE GESTION AVEC BASIC SUR MICRO-ORDINATEUR

Par **G. Ladevie.**

***Collection « Micro-ordinateurs ».***

3e tirage, 1985, 14,5 × 21,5, 152 pages, nombreux organigrammes.
N° 8601 81 F

***Sommaire :*** L'informatique de gestion, ses possibilités, ses applications. Le micro-ordinateur : contraintes d'utilisation, analyse préalable, programmation structurée. Problèmes financiers : principes de mathématiques, calculs simples, amortissements, escompte sur les effets de commerce, micro-ordinateur et emprunt bancaire, analyse des ventes. Ordinateur et comptabilité : gestion de compte bancaire, tenue de comptabilité générale. Routines générales de la programmation : grille de saisie d'écran, guide de création de programme. Gestion de fichiers : principes généraux, fichiers externes, exemple de fichier disque, gestion de stock.

## LOTUS 1-2-3
## Apprentissage rapide

Par **P. Rosier.**
N° 8437 195 F

## LOTUS 1-2-3 AU TRAVAIL

Par **N. Woodard Cain** et **Th. Cain.** Traduit de l'anglais.

1985, 17 × 24. N° 8471 à paraître

***Sommaire :*** Première partie : structure générale et fonctionnement de 1-2-3, impératifs du système et contraintes d'utilisation. Deuxième partie : commandes fondamentales. Mise en forme de la zone de travail. Impression des sorties. Troisième partie : formules et fonctions. Commandes DATA. Macro-commandes. Utiliser 1-2-3 avec d'autres logiciels. Graphiques. Quatrième partie : exemples d'applications. Contrôle des applications sous 1-2-3, trois exemples. Planification et implantation d'une application 1-2-3 : concepts de développement d'un système, utiliser 1-2-3 en tant que modèle pour créer une application. Annexes : fonctions du clavier, fonctions du Lotus Access System.

## SYMPHONY
## Apprentissage rapide

Par **P. Rosier.**
N° 8438 à paraître

## TEXTOR, EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Par **S. Dorthan.**
N° 8439 95 F

## MULTIPLAN ET CHART SUR MACINTOSH

Par **J.L. Chantry, H. Darmon** et **M. Rabourdin.**
N° 8440 à paraître

## MULTIPLAN EN 2 JOURS

Par **A. Dechet.**

1985, 18 × 25, 232 pages, nombreux exercices. N° 8475 130 F

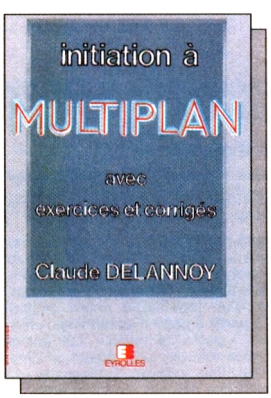
Ce guide de MULTIPLAN se décompose en trois parties : un précepteur qui vous indique par analogie le vocabulaire de base de MULTIPLAN, vous apprend chacune des commandes et fonctions, vous donne sous forme de tableau le détail des touches clavier soit sous CP/M 80, soit pour IBM-PC et APPLE II et vous résume les commandes et les fonctions en français et en américain ; une gamme d'exercices pour mettre en pratique vos connaissances, chaque exercice étant assisté d'un auto-contrôle représentant ce que vous devez obtenir à l'écran ou à l'imprimante ; enfin, des tables de repérage qui vous permettront de retrouver l'explication d'une commande, d'une fonction ou tout simplement d'un mot.

## INITIATION À MULTIPLAN
## avec exercices et corrigés

Par **C. Delannoy.**

1985, 15,4 × 24,3, 320 pages, très nombreux tableaux, 38 exercices corrigés. N° 8226 160 F

Ce livre vous permet de réaliser des tableaux « sur mesure ». Chaque notion est présentée, accompagnée d'un exemple simple. Guidé pas à pas, vous êtes même familiarisé avec les erreurs qu'il est possible de commettre afin de mieux vous en protéger. De nombreux exercices (corrigés) facilitent l'assimilation des connaissances acquises en vous les faisant appliquer dans des contextes variés.




## PROGRAMMES BASIC POUR L'ENTREPRISE ET LES AFFAIRES

Par **A. Agorastakis.**

1984, 15,4 × 24,3, 160 pages, 29 programmes d'application.
N° 8545 100 F

Ce livre présente des programmes en Basic issus des méthodes modernes de gestion : statistiques et probabilités, appliquées à l'entreprise. Les applications concrètes utilisées comme exemples touchent des domaines tels que l'analyse d'un catalogue de produits, la mise au point des processus de fabrication, le choix des emballages, le contrôle statistique de qualité, les prévisions de vente, la surveillance de l'efficacité et de la rentabilité, l'amortissement des emprunts par taux proportionnel et par taux actuariel, la rentabilité des placements, la révision d'un bail commercial. Ces programmes sont courts et faciles à entrer en mémoire.

## LA GESTION PAR LE BASIC

Par **J. Schmit,** Directeur de l'Institut Supérieur de Namur, Professeur d'Informatique.

1983, 21, × 27, 384 pages. N° 8552 162 F

Avec ce livre l'auteur met à la disposition du lecteur un ouvrage qui l'aidera à se familiariser avec les principales techniques d'exploitation des fichiers. Ces dernières sont présentées individuellement puis exploitées de manière combinée dans de nombreux exemples. Le tout est couronné par un exemple de traitement intégré utilisant la technique des banques de données.

## G.P.A.O.
## Concepts et techniques pour le choix et la mise en œuvre d'un système informatique de gestion de production

Par **D. Lévy.**

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1985, 16,5 × 24, 184 pages. N° 8809 170 F

Ce livre présente : les fonctions de la GPAO, les apports de l'informatique, les caractéristiques des logiciels, une démarche pour le choix d'un logiciel et pour sa mise en œuvre.

## LA GESTION SUR HP 41

Par **W. Gery,** avec la participation de **M. Poupée.**

1985, 14,5 × 21,5, 160 pages.
N° 8492 130 F

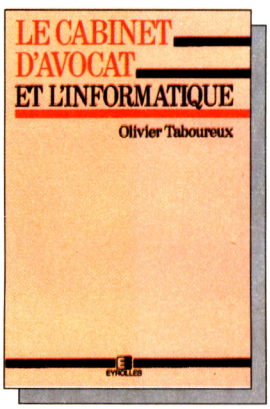
L'auteur vous fait bénéficier de sa propre expérience en vous livrant dans ce livre les programmes qu'il utilise au sein de sa propre entreprise et qui vous éviteront tous les tâtonnements et mises au point successives réservés à tout débutant. Ainsi vous trouverez un programme pour établir des bulletins de salaires, un programme pour tenir le journal de banque, ce dernier ne constituant pas une rubrique spécialisée mais pouvant être aménagé pour d'autres applications illustrées, par exemple dans cet ouvrage, par un programme de fichiers. A noter que ces exemples sont d'une grande facilité d'emploi.

## LE CABINET D'AVOCAT ET L'INFORMATIQUE

Par **O. Tabourreux.**

1985, 16,5 × 24, 160 pages. N° 8462
150 F

***Sommaire :*** Télématique, bureautique, marché mondial et européen des micro-ordinateurs. Eléments d'un système informatique : périphériques d'entrée, unité centrale, unités de mémoire auxiliaires, périphériques de sorties, interfaces, modem ; logiciels de base, langages de programmation, programmes d'application. S'informatiser, pourquoi et comment ? Domaines d'application possibles : traitement de texte, gestion des dossiers, comptabilité ; étapes de l'informatisation. Choisir son progiciel. Banques de données juridiques : C.N.I.J., JURIS-DATA, SYDONI, TELECONSULTE (LEXIS), LEX, JURIDOC, RESAGRI, JURINPI, autres bases et banques (CELEX, SIGAD, CDJO, URBAMET) ; modalités d'accès à l'information, procédure de connexion, interrogation proprement dite. Risques informatiques. Adresses utiles.




## CABINET MÉDICAL ET INFORMATIQUE

Par **M. Bultelaar,** 3e année d'HEC (option entrepreneurs), **J.F. Gallet, Ch. Labarde** et **P. Litré,** Diplômés HEC (option entrepreneurs).

1985, 17 × 24, 120 pages, nombreux tableaux. N° 9131 92 F

***Sommaire :*** 1re partie. - Méthodologie d'informatisation du cabinet médical. Pourquoi et comment informatiser son cabinet ? Analyse de l'existant. Mise en œuvre. 2e partie. - Technique informatique et ordinateur : pour une micro-informatique professionnelle. Historique de la technique informatique. Un exemple de système informatique pour cabinet médical : LOCAME fonctionnant sur un micro-ordinateur Victor. Notion et éléments de configuration. Notion de langage, de logiciel, solution en temps différé ou en temps réel. La micro-informatique : microprocesseurs, micro-ordinateurs, périphériques, logiciels.

## LE CABINET DENTAIRE ET L'INFORMATIQUE

Par **O. Tabourreux** et **J. Renart** .
N° 8447 à paraître

## MICROINFORMATIQUE ET PROFESSIONS LIBÉRALES

Par **G. Grigorieff.**

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1984, 16,5 × 24, 160 pages. N° 8806
95 F

Que ce soit en comptabilité, en traitement de texte, pour la consultation d'une banque de données ou pour évaluer le coût d'une prestation ou d'un leasing, le microordinateur fait gagner du temps, améliore la qualité du résultat et aide à la décision. Cet ouvrage fait le point sur les besoins en matériel et en logiciel et décrit les principaux services que peut rendre un microordinateur dans l'exercice quotidien d'une profession libérale : traitement de texte, gestion de fichiers, comptabilité, etc., sans oublier la maintenance (matériel et logiciel). La liste des principaux logiciels, les adresses utiles, une bibliographie détaillée font de ce livre un outil indispensable.

## LA PRATIQUE DE L'AUDIT INFORMATIQUE

Par **J. Plans,** Chef de Mission responsable de l'Audit Informatique à Pechiney Ugine Kuhlmann (P.U.K.), Prof. à l'Institut Français de Gestion (I.F.G.) et à l'Institut d'Administration des Entreprises de Paris (I.A.E.).

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1984, 16,5 × 24, 176 pages, 11 figures, nombreux tableaux, exemples et tests.
N° 8800 100 F

Cet ouvrage, directement utilisable par tous ceux ayant à contrôler ou à diriger l'informatique, propose une méthodologie et une analyse détaillée des points à examiner et à surveiller : audit financier, de la sécurité générale, de l'exploitation, des applications opérationnelles, des projets nouveaux, de la maintenance des applications, de la sous-traitance, de l'organisation générale et de la politique informatique.

## LE TRAITEMENT DE TEXTE
### Techniques. Possibilités. Mise en œuvre

Par **A. Huberman,** CCI Alcatel et **J.C. Meneau,** Mégalpha international.

***Collection « Informatique et Entreprise ».***

1983, 16,5 × 24, 160 pages, 52 figures et photos, 12 tableaux. N° 8804 100 F

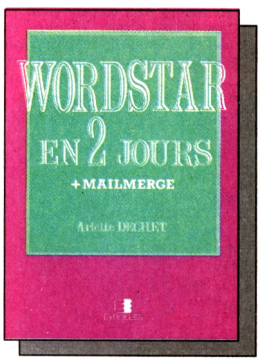
***Sommaire :*** Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le traitement de textes : enjeu du traitement de textes, vocabulaire de base, naissance et mise en page d'un document ; saisie, correction, impression et stockage des textes. Eléments d'un système : acquisition, visualisation, stockage ou conservation des informations, impression ou restitution des textes, clavier, écran, supports magnétiques de mémorisation, imprimante. Systèmes autonomes : machines à écrire électroniques, machines monopostes, multipostes de traitement de textes. Informatique et traitement de textes : gros ordinateurs, mini-informatique, micro-informatique. L'avenir : télétex, saisie vocale et source optique, photocomposition, micrographie. Mise en place d'un système de traitement de textes.

## WORDSTAR EN 2 JOURS

Par **A. Dechet.**

1985, 18 × 25. 336 pages, N° 8472
160 F

Ce livre ouvre des perspectives nouvelles à l'utilisation personnelle du traitement de texte. Par une pratique guidée, il montre comment vous pouvez jeter vos idées à l'écran (comme sur un bloc-note) puis les reformuler, les trier, les organiser et commencer à les rédiger. L'auteur a réussi la gageure de réduire le temps de mise en main à 2 jours de travail avec des applications, des corrigés, un précepteur vous permettant de travailler seul ou en groupe. Testé dans des collèges, en IUT, dans de grands groupes industriels, ce livre a rempli à chaque fois son objectif : la prise en main rapide d'un traitement de texte performant.




## DU STYLE AVEC WORDSTAR

Par **R.B. White Jr.** Traduit de l'anglais.

1984, 15,4 × 24,3, 232 pages, 31 exemples d'applications.
N° 8513 150 F

Avec ce livre découvrez ce qu'est un vrai traitement de textes ! Créer des lettres-types, faire des rapports techniques, insérer des textes, changer de marges, ajouter des commandes d'impression. concevoir vos propres projets en matière de traitement de texte. Sans parler des autres progiciels fonctionnant sous WORDSTAR, tels MAILMERGE et DATASTAR, SUPERCALC, etc.

## BASIC ET LE TRAITEMENT DE TEXTES

Par **G. Quâneaux.**

***Collection « Pratique de l'Informatique ».***

2e tirage, 1984, 15,4 × 22, 160 pages, 20 exercices. N° 8760 78 F

L'objectif de cet ouvrage est de vous présenter un Basic représentatif, celui du système 34 d'IBM, d'en détailler les fonctions liées au Traitement de Textes et de les illustrer par de nombreux exemples et exercices. Il est divisé en deux grandes parties : la première présente le « mode d'emploi » des fonctions Basic, la deuxième partie présente les fonctions générales de la Bureautique et montre comment réaliser en Basic la programmation correspondante.

## CALCULS DE BÉTON ARMÉ EN BASIC

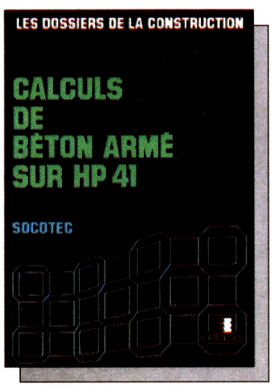
Par **A. Haddadi.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1985, 14,5 × 21,5, 100 pages, 16 figures. N° 3723 120 F

L'ouvrage se compose d'un recueil de 6 programmes de calcul de structures en béton armé conçus pour être utilisés sur des micro-ordinateurs disposant du Basic Microsoft. Ils ont été développés et essayés sur ATMOS 48K.

***Sommaire :*** Vérification à l'état-limite ultime de stabilité de forme d'une colonne en béton armé. Etat-limite ultime de résistance d'une section en béton armé. Déformations des poutres de planchers courants en béton armé, calcul des flèches B.A.E.L. Justification à l'état-limite ultime de service des sections en béton armé. Calcul des dalles rectangulaires appuyées sur quatre côtés. Calcul de poutres continues par la méthode forfaitaire applicable aux planchers à charge d'exploitation modérée.




## CALCULS DE BÉTON ARMÉ SUR HP 41

Par la **S.O.C.O.T.E.C.**, sous la direction de **L. Trione** (Direction Régionale Rhônes-Alpes-Auvergne).

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1983, 14,5 × 21,5, 160 pages, nombreuses figures, nombreux tableaux. N° 3704 116 F

Le présent ouvrage rassemble des programmes concernant les calculs courants rencontrés dans le dimensionnement d'ouvrages en béton armé. Ils sont rédigés pour une utilisation sur la calculatrice programmable HP 41 de Hewlett Packard. D'autre part, la mise en place du BAEL 80 a conduit les auteurs à insérer un certain nombre de programmes permettant de calculer soit des sections, soit des parties d'ouvrages comme les poutres cloisons et les consoles courtes.

## MODÉLISATION DES STRUCTURES POUR CALCUL SUR ORDINATEUR

Par **A. Capra,** Dragages et Travaux Publics et **M. Hautcœur,** Ingénieur ENPC.

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1983, 14,5 × 21,5, 112 pages, nombreuses figures. N° 3701 129 F

Ce livre, qui aborde les problèmes généraux et les possibilités de calcul les plus couramment rencontrés dans les logiciels, permet au lecteur peu familiarisé avec les calculs sur ordinateur d'acquérir les connaissances suffisantes pour effectuer ces calculs, ou pour dialoguer efficacement avec les informaticiens, en cas de sous-traitance. Les sorties graphiques ou les tableaux inclus dans le texte ont été réalisés à l'aide de programmes possédant les possibilités principales d'un logiciel.

## PROGRAMMES BASIC POUR LE DIAGNOSTIC THERMIQUE

Par **E. Zimmer.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1985, 14,5 × 21,5, 216 pages, nombreux organigrammes. N° 3722 205 F

Les programmes de cet ouvrage, écrits en Basic, sont conçus pour être utilisés sur les ordinateurs de poche PC 1500 et PC 2, avec adjonction d'un module 4K ou 8K selon le programme. Les listings de ce livre sont pleinement documentés et accompagnés de l'organigramme correspondant.

***Sommaire :*** Utilisation des programmes : comment faire un diagnostic avec renvois aux programmes. calcul des caractéristiques thermiques d'un logement. calcul des différents rendements de production d'eau chaude et de chauffage. Calculs sur les conduits de fumée. Propositions pour rénover les systèmes existants sur le chauffage et l'eau chaude sanitaire, sur les isolations. Etude de l'équilibre thermique d'un logement. Programme d'investissement. Le solaire : création d'un fichier météo, calcul de l'irradiation moyenne mensuelle sur un plan incliné pour tous les azimuts, calcul de l'économie réalisée par l'utilisation d'un chauffe-eau solaire. Formulaire.

## CALCULS DE CONSTRUCTION MÉTALLIQUE EN BASIC

Par **E. Rosenthal.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, 14,5 × 21,5, 160 pages, nombreux exemples illustrés. N° 3724 150 F

Cet ouvrage regroupe 12 programmes de calcul de Construction Métallique écrits en Basic Microsoft. Le livre est divisé en trois parties. La première aborde le calcul de la stabilité des barres de structures, suivant les règles CM 66 : le flambement, la flexion composée et le déversement. Cette partie comporte trois programmes. La deuxième partie contient cinq programmes de vérification ou de prédimensionnement des assemblages boulonnés les plus courants utilisés en construction métallique. La dernière partie traite du calcul des pieds de poteaux articulés et encastrés, en quatre programmes.

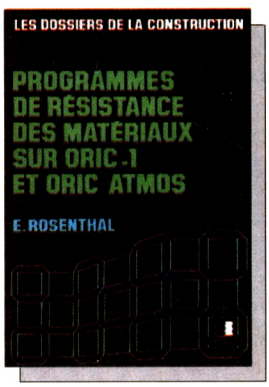
## PROGRAMMES DE RÉSISTANCE DES MATÉRIAUX SUR ORIC/1 ET ORIC ATMOS

Par **E. Rosenthal.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, 14,5 × 21,5, 208 pages. N° 3715 168 F

Cet ouvrage comprend dix-neufs programmes de Résistance des Matériaux écrits pour les micro-ordinateurs ORIC-1 et ORIC ATMOS. On y trouve les programmes nécessaires pour le calcul des éléments de structures usuelles. Les programmes sont écrits en Basic Microsoft, ce qui les rend opérationnels sur les nombreuses machines disposant de ce langage.




## RÉSISTANCE DES MATÉRIAUX SUR ORIC-1 ET ORIC ATMOS

Par **E. Rosenthal.**

Logilivre

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, conditionné, 13 × 18. N° 7006 158 F

## PROGRAMMES D'ACOUSTIQUE SUR HP41

Par **Ph. Leys,** Ingénieur à la Direction du Développement de la Sté Contrôle et Prévention.

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, 14,5 × 21,5, 88 pages. N° 3712 100 F

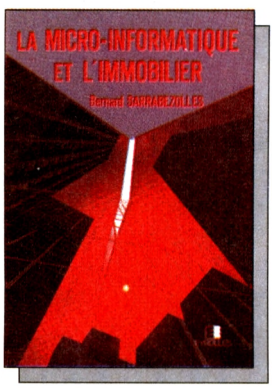
Cet ouvrage rassemble un ensemble de programmes de calcul permettant de résoudre d'une manière pratique, sûre et rapide les problèmes les plus souvent rencontrés en acoustique du bâtiment. Il résume également les formules les plus couramment utilisées en ce domaine, et qui peuvent être aisément programmées sur toute autre calculatrice.

## LA MICRO-INFORMATIQUE ET L'IMMOBILIER

Par **B. Sarrabezoles,** Ingénieur en Chef des Ponts et Chaussées, diplômé E.S.E. (Ecole Supérieure d'Electricité).

1985, 17 × 24, 208 pages. N° 9130
170 F

L'auteur, praticien confirmé de l'immobilier, démontre dans cet ouvrage, par quelques exemples qu'il a lui-même réalisés, la diversité d'utilisation de la micro-informatique dans l'immobilier. Le commerçant découvrira l'analyse du marché à partir d'un fichier, le technicien aura des exemples de calcul de « prix de référence » ou d'honoraires d'ingénierie, le financier apprendra comment faire des études prévisionnelles des opérations de construction, le comptable aura son tableau d'amortissement et l'assistante sociale le calcul du montant de l'A.P.L. ou de l'allocation-logement, enfin le responsable du personnel trouvera un exemple de gestion dynamique d'un fichier de plus de 2 000 agents.




## C.A.O.
## De la conception à la construction, tout un programme

Par **J.J. Drlay,** Responsable du groupe graphique du C.A.C.T., **J.M. Azema,** Ingénieur E.S.G.T., **E. Chapron,** Ingénieur I.N.S.A., **P. Mahé,** Ingénieur E.S.T.P.-B.I. et **R. Sénéchal,** Ingénieur E.C.P., architecte D.P.L.G.

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1983, 14,5 × 21,5, 96 pages, 34 figures et photos. N° 3708 95 F

***Sommaire :*** La conception : IDEE - OBJET, représentation de l'IDEE, l'expérience. L'outil d'aide à la conception. Conception assistée par ordinateur. Le matériel informatique : l'ordinateur et ses périphériques, micro-ordinateur, mini-ordinateur, le poste de travail graphique. Le bâtiment : le contexte, modélisation de la conception d'un bâtiment, informations manipulables, quel outil pour le bâtiment ? Description d'un outil : le poste de travail, description des informations manipulées : mode de définition des plans, des volumes, métré quantitatif, estimatif, enregistrement du site, aspect thermique, contrôles et représentations.

## CALCUL DES STRUCTURES EN BASIC

Par **B. Asancheyev.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, 14,5 × 21,5, 192 pages, 87 figures. N° 3714 158 F

Cet ouvrage est conscré à la présentation d'un programme utilisant la méthode des déplacements. Ont été choisis quelques problèmes fréquemment rencontrés en Génie Civil : ossatures planes ou spatiales, poutres continues, élasticité plane, torsion. Ce programme pourra également être utilisé, moyennant quelques modifications mineures, pour le calcul des dalles, portiques, coques et problèmes de champ en régime permanent. Le langage utilisé, Basic, est suffisamment transparent pour permettre une traduction aisée en FORTRAN ou en PASCAL.

## CALCUL DES STRUCTURES ET INFORMATIQUE

Par **J.F. Auboin,** Chargé des Cours d'informatique au C.H.E.C., Ingénieur des Arts et Manufactures, Responsable de l'application « Structures » au CACT (Centre d'Assistance au calcul technique).

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1983, 14,5 × 21,5, 128 pages, 64 figures, tableaux, organigrammes et programmes. N° 3709 126 F

***Sommaire :*** Notions de base pour le calcul des structures. Bases théoriques. Méthode de calcul par les matrices de rigidité. Applications pratiques : exemple complet de calcul, méthode de rotation des nœuds. Application à l'informatique : variables, programme principal, introduction des données, matrices locales, assemblage de la matrice de rigidité, calcul du second membre, conditions aux limites, résolution du système, calcul des résultats. Améliorations du programme. Extensions possibles : barres articulées, appuis élastiques, déplacements d'appuis, résultats intermédiaires, influence de l'effort tranchant, barres à inertie variable. Autres applications : calcul des planchers, calcul spatial, notions de calcul dynamique.

## CALCUL DES STRUCTURES SUR PC 1500/PC 2
## Résistance des matériaux. Béton armé. Construction métallique

Par **A. Haddadi.**

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, 14,5 × 21,5, 128 pages.
N° 3711 126 F

Cet ouvrage est un recueil de 14 programmes écrits dans le langage Basic, utilisables directement sur les machines PC 1500 de SHARP et PC 2 de TRS 80. De simples modifications permettront leur adaptation à un grand nombre de micro-ordinateurs.

## CALCUL DES STRUCTURES SUR PC 1500/PC 2

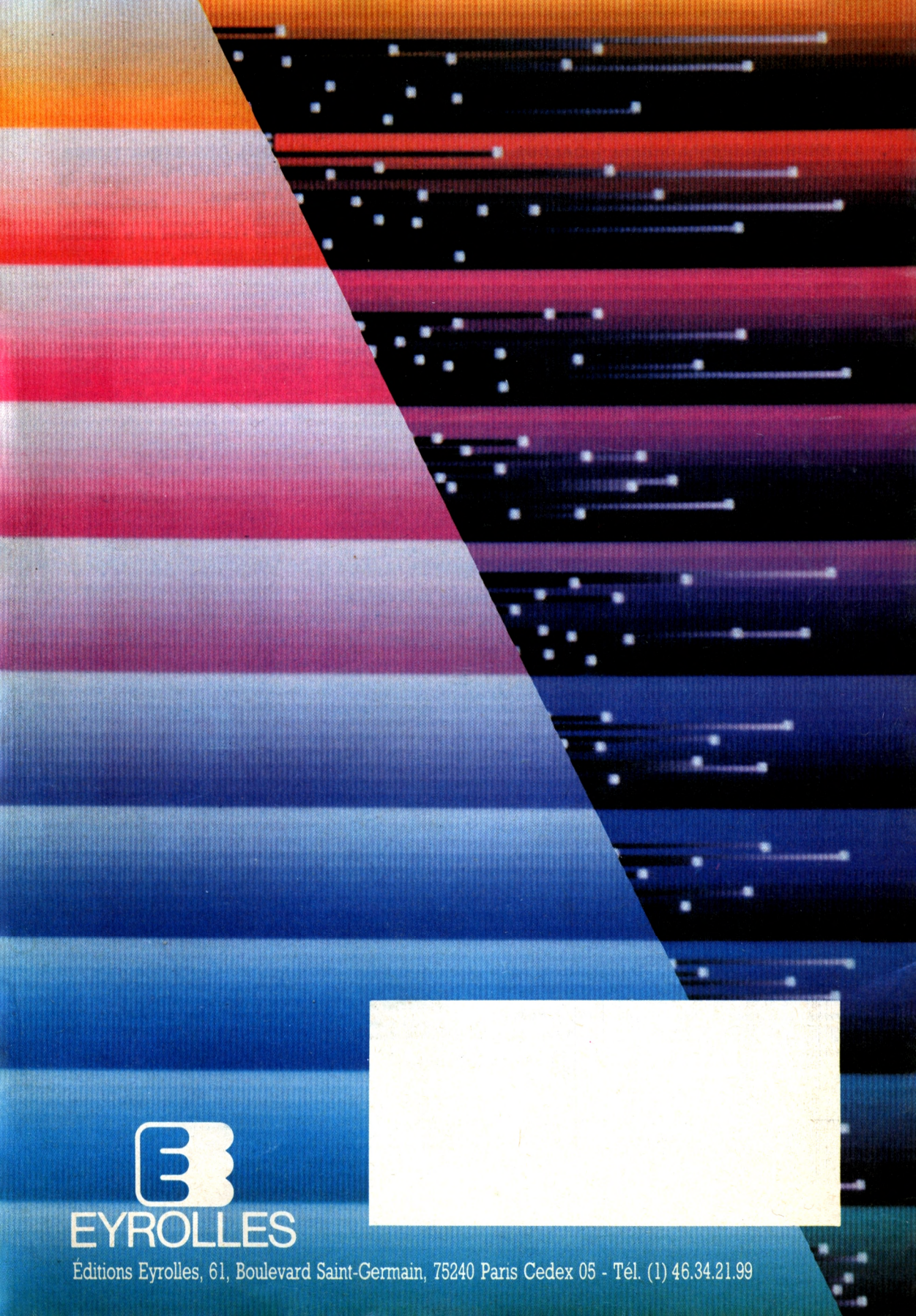
Par **A. Haddadi.**

Logilivre

***Collection « Les Dossiers de la Construction ».***

1984, conditionné, 13 × 18. N° 3713
158 F

Les programmes donnés dans ce logilivre sont extraits du livre « Calcul des structures sur PC 1500/PC 2 ». Ils sont écrits en Basic et peuvent être utilisés, après de simples modifications, sur d'autres machines que celles indiquées plus haut. Leur exécution nécessite une mémoire minimale de 6 K octets. Les méthodes de calcul utilisées, les restrictions des différents programmes ainsi que les règlements auxquels ils se réfèrent sont décrits dans le livre.



EYROLLES

Éditions Eyrolles, 61, Boulevard Saint-Germain, 75240 Paris Cedex 05 - Tél. (1) 46.34.21.99